



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE CIÊNCIA DA INFORMAÇÃO  
CURSO DE MUSEOLOGIA

**COMO O CINEMA DISCUTE O MUSEU? MEMÓRIA, RESISTÊNCIA,  
PATRIMÔNIO E O PODER DA IDENTIDADE EM UM ESTUDO DE CASO: MUSEU  
HISTÓRICO DE BACURAU, DO FILME BACURAU (2019)**

KARLA CRISTIANE RODRIGUES DOS SANTOS

Brasília, DF  
2020

Karla Cristiane Rodrigues dos Santos

**COMO O CINEMA DISCUTE O MUSEU? MEMÓRIA, RESISTÊNCIA,  
PATRIMÔNIO E O PODER DA IDENTIDADE EM UM ESTUDO DE CASO: MUSEU  
HISTÓRICO DE BACURAU, DO FILME BACURAU (2019)**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Museologia da Faculdade de Ciência da Informação da Universidade de Brasília como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em Museologia. Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ana Lúcia de Abreu Gomes.

**Brasília, DF**

**2020**



**Universidade de Brasília**

**FOLHA DE APROVAÇÃO**

**“COMO O CINEMA DISCUTE O MUSEU? MEMÓRIA, RESISTÊNCIA, PATRIMÔNIO E O PODER DA IDENTIDADE EM UM ESTUDO DE CASO: MUSEU HISTÓRICO DE BACURAU, DO FILME BACURAU (2019).”**

**Aluno:** Karla Cristiane Rodrigues dos Santos

Monografia submetida ao corpo docente do Curso de Graduação em Museologia, da Faculdade de Ciência da Informação da Universidade de Brasília – UnB, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharelado em Museologia.

**Banca Examinadora:**

Aprovada por:

**Ana Lúcia de Abreu Gomes- Orientadora**

**Professor da Universidade de Brasília (UnB)**

---

**Doutora em História Cultural - UnB**

**Clóvis Carvalho Britto - Membro**

**Professor da Universidade de Brasília (UnB)**

**Pós-Doutor em Estudos Culturais - UFRJ**

**Fabiana Maria Oliveira Ferreira – Membro**

**Mestrado em Ciência da Informação - UnB**

**Assessora internacional do IBRAM**

[https://sei.unb.br/sei/controlador.php?acao=documento\\_imprimir...19c2f28317c58e1c10c8121aa0ce78fee4967b5fa1c06ab2f8caa0af5ae56d](https://sei.unb.br/sei/controlador.php?acao=documento_imprimir...19c2f28317c58e1c10c8121aa0ce78fee4967b5fa1c06ab2f8caa0af5ae56d)

Página 1 de 2

---

SEI/UnB - 5995301 - Despacho

06/01/2021 17:57

**Luciana Magalhães Portela– Suplente**

**Professor da Universidade de Brasília (UnB)**

**Doutora em Antropologia Social (UnB)**



Documento assinado eletronicamente por **Ana Lucia de Abreu Gomes, Professor(a) de Magistério Superior da Faculdade de Ciência da Informação**, em 10/12/2020, às 21:52, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Clovis Carvalho Britto, Professor(a) de Magistério Superior da Faculdade de Ciência da Informação**, em 10/12/2020, às 23:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **fabiana ferreira, Usuário Externo**, em 11/12/2020, às 09:46, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



Documento assinado eletronicamente por **Luciana Magalhães Portela, Professor(a) de Magistério Superior da Faculdade de Ciência da Informação**, em 14/12/2020, às 09:38, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento na Instrução da Reitoria 0003/2016 da Universidade de Brasília.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site [http://sei.unb.br/sei/controlador\\_externo.php?acao=documento\\_conferir&id\\_orgao\\_acesso\\_externo=0](http://sei.unb.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0), informando o código verificador **5995301** e o código CRC **9A446FC7**.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente,  
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

RS237c      Rodrigues dos Santos, Karla Cristiane  
              COMO O CINEMA DISCUTE O MUSEU? MEMÓRIA, RESISTÊNCIA,  
              PATRIMÔNIO E O PODER DA IDENTIDADE EM UM ESTUDO DE CASO:  
              MUSEU HISTÓRICO DE BACURAU, DO FILME BACURAU (2019) / Karla  
              Cristiane Rodrigues dos Santos; orientador Ana Lúcia de  
              Abreu Gomes. -- Brasília, 2020.  
              106 p.

              Monografia (Graduação - Museologia) -- Universidade de  
              Brasília, 2020.

              1. Museologia Social.. 2. Cinema.. 3. Bacurau.. 4. Museu  
              Histórico de Bacurau.. I. de Abreu Gomes, Ana Lúcia, orient.  
              II. Título.

## AGRADECIMENTOS

À Universidade de Brasília, à Faculdade de Ciência da Informação e aos professores do departamento do curso de Museologia pelas oportunidades acadêmicas proporcionadas ao longo destes anos. Pelas diversas vivências, em fases boas e ruins; pelos e aprendizados que consequentemente acrescentaram à minha formação acadêmica e pessoal.

À minha orientadora Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ana Lúcia de Abreu Gomes, que me acolheu mesmo quando ainda tinha muitas dúvidas e perguntas sem respostas. Por me instigar a pesquisar mais, por me mostrar caminhos e formas de responder a essas dúvidas. Pelas conversas, pelos livros e pelos filmes. Por me apoiar nesta e em outras jornadas. Por confiar em mim e me ajudar a enxergar o meu potencial, tanto pessoal quanto acadêmico.

A todos os colegas e amigos de curso e também dos outros cursos que conheci ao longo dessa jornada. Pelas conversas, pelas memórias. Por me escutarem, me aconselharem e por terem me acompanhado durante esses anos sem deixar de confiar em mim e por sempre me apoiarem no que queria fazer.

À minha irmã (언니), Paula, e minha mainha (엄마), Cirlei Paula, que mesmo sem entender completamente o que estudo e o que quero fazer no futuro, não deixaram de me escutar, de me apoiar e de me aconselhar. Pelo carinho e amor incondicionais. Por não deixarem de confiar em mim. E também por não me deixarem desistir em nenhum momento, e por conseguirem enxergar em mim o que não conseguia. Eu amo muito vocês / 난 너들을 너무 많이 사랑해요.

Às pessoas que me apoiaram e ajudaram a realizar este trabalho, mesmo antes de começar a escrevê-lo: Fabiana, Laurent e Naomi.

Aos professores da banca examinadora: Professor Doutor Clovis Britto e Professora Fabiana Ferreira, pela leitura cuidadosa, pelas sugestões, pelos elogios e por todo o apoio neste trabalho, e pelo grande incentivo em continuar a buscar as respostas que norteiam o tema que desenvolvemos aqui.

## RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar de que maneira o cinema visualiza o museu como um espaço de resistência, memória, patrimônio e poder da identidade. Como objeto de estudo, selecionamos o Museu Histórico de Bacurau, do filme Bacurau (2019). Esse tema se deu em nosso trabalho por entendermos que existe ainda uma lacuna de diálogo entre a Museologia e a sétima arte, dois dispositivos midiáticos e enunciativos que têm muito mais em comum do que se imagina. Para tanto, foi necessário contextualizar, em um primeiro momento, a importância dos museus, do cinema e do objeto no século XIX. A partir daí, construímos a nossa posição enquanto sujeitos observadores. Em um segundo momento, apresentamos o movimento do Cangaço, e como o cinema e os museus o utilizaram, de suas próprias maneiras, durante o século XX até os dias atuais. Ao entendermos o contexto do movimento cangaceiro, no terceiro momento deste trabalho, analisamos o Museu Histórico de Bacurau pela ótica da Sociomuseologia. Observamos que esses espaços (o cinema e os museus), e no caso específico deste trabalho, juntos, também são ferramentas que contribuem para a criação de memórias, identidades, patrimônios e resistências, como a comunidade da cidade fictícia no filme.

Palavras-chave: Museologia Social. Cinema. Bacurau. Museu Histórico de Bacurau.

## **ABSTRACT**

The present work aims to examine how cinema perceives the museum as a space of resistance, memory, heritage and power of identity. As the object of study, we selected the Bacurau Historical Museum, from the film *Bacurau* (2019). This theme took place in our work because we understand that there is still a dialogue gap between Museology and the seventh art, two media and enunciative devices that have much more in common than one imagines. Therefore, at first, it was necessary to contextualise the importance of museums, its objects and cinema in the 19th century. From there, we built our position as observing subjects. In a second moment, we presented the Cangaço movement, and how cinema and museums made use of it, in their own ways, during the 20th century to the present day. Once we understood the context of the cangaceiro movement, in the third moment of this work, we examined the Historical Museum of Bacurau from the perspective of Sociomuseology. We observed that these spaces (the cinema and the museum), and in the specific case of this work, together, are also tools that contribute to the creation of memories, identities, heritage and resistance, such as the community in the fictional city of the film.

Key-words: Sociomuseology. Cinema. Bacurau. Historical Museum of Bacurau.



## LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 – Museu cena 1 .....	74
Imagem 2 – Museu cena 2 .....	74
Imagem 3 – Museu cena 3 .....	74
Imagem 4 – Museu cena 4 .....	76
Imagem 5 – Museu cena 5 .....	76
Imagem 6 – Museu cena 6 .....	76
Imagem 7 – Museu cena 7 .....	81
Imagem 8 – Museu cena 8 .....	81
Imagem 9 – Museu cena 9 .....	83
Imagem 10 – Museu cena 10 .....	83
Imagem 11 – Museu cena 11 .....	83
Imagem 12 – Museu cena 12 .....	85
Imagem 13 – Museu cena 13 .....	85
Imagem 14 – Museu cena 14 .....	87
Imagem 15 – Museu cena 15 .....	87
Imagem 16 – Diálogo cena 1 .....	87
Imagem 17 – Diálogo cena 2 .....	87
Imagem 18 – Diálogo cena 3 .....	87
Imagem 19 – Museu e Lunga 1 .....	89
Imagem 20 – Museu e Lunga 2 .....	89
Imagem 21 – Museu e Lunga 3 .....	89
Imagem 22 – Igreja .....	91
Imagem 23 – Museu cena 16 .....	93
Imagem 24 – Museu cena 17 .....	93
Imagem 25 – Museu cena 18 .....	93
Imagem 26 – Museu cena 19 .....	93
Imagem 27 – Museu cena 20 .....	93

## **LISTA DE SIGLAS**

MN – Museu Nacional

UNE – União Nacional dos Estudantes

CPC – Centro Popular de Cultura

UFPE – Universidade Federal de Pernambuco

Unesco – Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	12
PROBLEMA DE PESQUISA .....	15
REVISÃO DE LITERATURA .....	17
OBJETIVOS .....	22
REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO .....	22
CAPÍTULO 1 –	
Contextualização da importância dos museus e do cinema no século XIX .....	35
CAPÍTULO 2 – O cangaço no museu e no cinema nacionais .....	
O imaginário do cangaço .....	51
CAPÍTULO 3 – O museu pelo olhar do cinema:	
Museu Histórico de Bacurau, do filme Bacurau (2019) .....	69
O Museu Histórico de Bacurau: observações iniciais .....	69
Museu Histórico de Bacurau: o lápis e a borracha dos cidadãos de Bacurau.....	80
CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	96
REFERÊNCIAS .....	103

## INTRODUÇÃO

Como a maioria de jovens estudantes prestes a ingressar em uma universidade (pública ou privada), não fui exceção em ter dúvidas sobre o que estudar em âmbito da Educação Superior. Fiz várias provas seletivas para a Universidade de Brasília durante a minha jornada no ensino médio, mas foi só quando o concluí, em 2014 e ficando um tempo sem estudar, e adquirindo um pouco mais de maturidade que obtive a maior curiosidade em buscar cursos que pudessem, de alguma forma, me proporcionar um maior conhecimento nas áreas de Artes, História e Audiovisual (sem ter que cursar esses cursos em si, por mais estranho que desejar isso seja). Em uma das minhas vastas pesquisas por cursos de graduação, encontrei a Museologia. Gostei da relação que ela aparentava ter com as áreas que gostaria de estudar, além de um novo estudo: os museus e suas diversas áreas de estudo.

Foi no segundo semestre de 2016 que ingressei para a Museologia. Na primeira semana de aula, vi que, além de poder estudar o que sempre tive interesse, teria a chance de relacioná-los mais explicitamente com o curso que estava inserida. Mas não seria um caminho fácil. Ao longo dos dois primeiros semestres fui desfrutando de um contato amigável com a vida acadêmica, cursando matérias que me introduziram a uma perspectiva multidisciplinar da Museologia, bem como a respeito da dinâmica que estava inserida: o espaço da universidade, dos docentes, dos colegas de turmas, de seus cursos e de inúmeros eventos acontecendo dentro da UnB. Tive também visitas a diferentes museus e exposições (majoritariamente de artes), e ao Ponto de Memória da Estrutural. Todas as matérias durante esses três anos e meio foram extremamente importantes para mim, mas existem algumas que se destacaram e que me ajudaram a escolher o caminho que tenho vontade de seguir e que se correlacionam com a Museologia.

Por isso, durante o terceiro e quarto semestres tive a oportunidade de realizar um estágio remunerado na Biblioteca Central da Universidade de Brasília, no Setor de Coleções Especiais/Multimeios. Este setor possui vastos acervos e estão divididos em coleções temáticas e em coleções de diferentes mídias e suportes. Lá aprendi na prática como funciona uma biblioteca universitária, como os arquivistas e bibliotecários possuem diversas funções, e como, no setor onde estava trabalhando, existem inúmeras formas de preservar, de recuperar e comunicar as milhares de

informações contidas na biblioteca (funções estas semelhantes às funções primárias de um museu: preservar, comunicar e pesquisar). Entretanto, a minha principal função, além de fazer atendimento ao usuário, foi de ajudar a construir uma hemeroteca. Fiz a higienização básica dos jornais, a organização e a indexação de cada item contido nas pastas referentes a diferentes assuntos: Brasília, Universidade de Brasília, Juscelino Kubitschek, Lucio Costa, Oscar Niemeyer, etc.

Paralelo ao estágio, durante as aulas durante esses dois semestres já citados, houve quatro matérias que foram importantíssimas para mim enquanto estudante: Museologia 2, Museologia e Comunicação 2 (ambas ministradas pela professora substituta e servidora do Ibram Rose Miranda), Análise da Informação (ministrada pela professora Doutora Simone Bastos Vieira) e História Regional (ministrada pelo professor Kelerson Semerene Costa). As primeiras matérias citadas me ajudaram a compreender melhor a história da Museologia, da Museologia Social com visitas ao Ponto de Memória da Estrutural. Também, como a comunicação da Museologia (Social) com diferentes grupos/coletivos da sociedade, podendo ser realizada a partir dos museus, se mostrou ainda mais complexa e extremamente importante de ser estudada para ser melhor compreendida e desenvolvida. A terceira matéria citada me ensinou a fazer uma melhor organização das informações que recebo pelo método “5W2H”<sup>1</sup>, me ajudou a lê-las com mais atenção e a escrever melhor. A quarta e última matéria me ensinou mais sobre a história do Brasil e de Brasília, me fazendo compreender e enxergar a cidade que habito com um olhar mais atento e também diferente; a sua dinâmica, política, situação social, econômica e cultural. Existem várias razões que fizeram Brasília ter sido o que foi na época e o que a fazem ser o que ela é hoje.

Entretanto, os semestres seguintes (quinto e sexto) em especial foram cruciais para mim. Tanto porque tive uma prática maior em relação à construção de uma exposição (em Museologia e Comunicação 3, ministrada pelo professor Clovis

---

<sup>1</sup> A ferramenta 5W2H consiste em uma maneira de se estruturar o pensamento de uma forma organizada antes de implantar alguma solução em uma base de dados, na informação, etc. O 5W do nome correspondem às palavras de origem inglesa *what*, *when*, *why*, *where* e *who*, traduzindo: O quê, quando, por quê, onde e quem. O 2H, à palavra *how*, traduzindo como/quanto. Essa ferramenta ajuda a melhorar a segregação de tarefas dentro de um processo e a ver como os processos na recuperação da informação se desenvolvem. Referência: BEHR, Ariel; MORO, Eliane Lourdes da Silva; ESTABEL, Lizandra Brasil. **Gestão da biblioteca escolar**: metodologias, enfoques e aplicação de ferramentas de gestão e serviços de biblioteca.

Britto e em Museologia e Comunicação 4, ministrada pela professora Juliana Caetano) e porque tive a oportunidade de estagiar no Museu de Anatomia Humana (MAH), na UnB a partir do curso de Estágio Supervisionado 1, ministrada pela professora Girlene Chagas Bulhões. Nestas duas matérias em especial pude ter uma visão mais concreta do trabalho de um profissional em Museologia, para além da teoria e do fazer acadêmico na universidade. A exposição realizada durou duas semanas, na Galeria Espaço Piloto do Instituto de Artes (IdA) e foi sobre o Museu Nacional da Quinta da Boa Vista, no Rio de Janeiro. O estágio me ensinou a ter um olhar mais atento para os museus universitários e os desafios de gerir um como o MAH, principalmente com um complicado organograma, dentro do próprio espaço de trabalho, para lidar.

Outras duas matérias desses mesmos semestres foram: Museologia, Patrimônio e Memória (ministrada pela professora Ana Lúcia de Abreu Gomes) e uma optativa, do Programa de Pós-Graduação em Ciência da Informação, Tópicos Especiais em Organização da Informação II (ministradas pelas professoras Ana Lúcia de Abreu Gomes e Maria Margaret Lopes). Ao cursar essas duas matérias, além de adquirir conhecimentos e uma nova visão sobre o que o(s) patrimônio(s) significa(m) e também sobre suas várias vertentes de estudos, refleti sobre o que desejo seguir profissionalmente. Até a metade do quinto semestre estava me sentindo muito perdida. Talvez me sentisse assim por ter me afastado do que queria ter seguido desde o início (conciliar Cinema e Museologia), mas agora entendo que precisei me “afastar” desse desejo para poder compreender melhor o campo que estou inserida, para então desenvolver com maior propriedade acadêmica o que sempre desejei estudar. O resultado da matéria da pós-graduação foi um artigo em que tive a liberdade de estudar os agentes e as agências envolvidas no cinema brasileiro entre as décadas de 1960 e 1970.

Para além da minha própria faculdade, me envolvi em alguns projetos paralelos relacionados ao Audiovisual da UnB, e participei de um curta-metragem de título “Mãe?”, sendo a fotografia e roteiro feitos pela minha irmã, que estuda Comunicação Social - Audiovisual na universidade. Fui *staff* e também uma das atrizes secundárias. Participei como ouvinte do “1º Encontro de Museologia da UnB: DESAFIOS DE UM CAMPO INTERDISCIPLINAR”, no segundo semestre de 2018. Participar deste evento foi muito interessante e me ajudou a melhor compreender como eventos como esses fortalecem e dão maior visibilidade para o curso. Neste ano de 2019 participei como monitora do IV Seminário Brasileiro de Museologia

(Sebramus). Além de receber créditos, tive a oportunidade de conhecer vários estudantes e teóricos da área da Museologia do Brasil e da Rússia, o que me instigou ainda mais a querer me inserir, com os meus próprios questionamentos, a seguir a carreira acadêmica. Recentemente, entrei para um Projeto de Iniciação Científica na área do patrimônio, com a professora Ana Abreu. Nele, tive a liberdade de poder escolher o meu “subtema”, por meio do qual estudei o Cine Brasília e seu processo de tombamento.

Agora estou em um processo de finalização da graduação. Ainda não sei o que irá acontecer de fato, mas, como falei, tenho vários questionamentos e conseqüentemente procuro por respostas que podem resultar em novos conhecimentos e ajudar a acrescentar à área científica museológica, e também podem ajudar pessoas, ou um grupo de pessoas, ou até mesmo uma única pessoa. Também aprendi que se uma vez que se tem paixão pelo que se estuda/acredita, é muito importante para que o caminho da pesquisa científica seja mais agradável e menos árduo. Acredito que com a produção de novas teorias e novas formas de prática na Museologia, é possível realizar mudanças significativas nessa área e na educação de nível superior no país. Ainda necessito de muito estudo e muito conhecimento para realizar o que desejo profissionalmente, mas por outro lado também acredito que estou construindo meu próprio espaço e me inserindo em um lugar que nunca achei que poderia estar.

## **PROBLEMA DE PESQUISA**

O tema de pesquisa escolhido está inserido no 3º eixo do Curso de Museologia: Museologia e Patrimônio Cultural. Esse eixo tem como seu conteúdo curricular o direcionamento para a formação geral e compreende disciplinas básicas e ligadas a várias áreas de conhecimento. O objetivo é fundamentar e integrar o estudo da Museologia a um campo interdisciplinar, com o foco na Cultura, Memória e Patrimônio.

As discussões propostas pela maioria das disciplinas desse eixo têm ligação, direta ou indiretamente, com o tema de pesquisa que será abordado no Trabalho de Conclusão de Curso: pensar relações possíveis entre Cinema e Museologia como áreas de contribuição teórica e prática, mais especificamente no que norteia os estudos a respeito de memória e do patrimônio. O recorte e o problema de pesquisa

foram construídos a partir do conhecimento adquirido ao longo do curso sobre a história dos museus. A bibliografia das diferentes disciplinas que tratam ou tangenciam a história dos museus sinaliza que apesar da origem da palavra ser muito antiga, os museus contemporâneos estão mais próximos de um “modelo” de museu que se constituiu no século XIX. Como o cinema também é uma invenção do século XIX, acreditamos que por serem dispositivos visuais do Oitocentos, ambos teriam contribuído para alterar a maneira como homens e mulheres passaram a ver o mundo. Com as transformações sociais e políticas ocorridas no século XX, estes dois dispositivos<sup>2</sup> podem contribuir para discussões mais recentes acerca dos processos de empoderamento, identidade<sup>3</sup>, resistência, memória e patrimônio.

O objeto que conduzirá essa tentativa de explicitação da relação entre Cinema e Museologia, e que também será analisado ao longo do trabalho, é o Museu Histórico de Bacurau do filme *Bacurau*, dirigido por Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles (2019). O filme se passa pouco após a morte de dona Carmelita, aos 94 anos. Os moradores de uma pequena comunidade fictícia localizada no sertão brasileiro, chamada Bacurau, descobrem que a sua comunidade não consta mais em nenhum mapa. Aos poucos, seus moradores vão percebendo algo estranho acontecendo: enquanto *drones* passeiam pelos céus, visitantes forasteiros chegam à cidade pela primeira vez. Após alguns assassinatos acontecerem, Teresa (Bárbara Colen), Domingas (Sônia Braga), Acácio (Thomas Aquino), Plínio (Wilson Rabelo), Lunga (Silvero Pereira) e outros habitantes chegam à conclusão de que estão sendo atacados. Assim, seus objetivos passam a ser a identificação do inimigo e a criar coletivamente mecanismos de defesa.

A escolha do tema se deu pelo entendimento de que há uma lacuna na conexão entre as duas áreas de conhecimento mencionadas, bem como o impacto de que ambas exercem entre elas mesmas e nas sociedades. Essa apreensão se deu

---

2 Compreendemos dispositivo a partir das reflexões de Michel Foucault em que ele sinaliza a força dos dispositivos que atuam em sociedade a partir de sua materialidade e da sua dizibilidade. Nesse sentido, acreditamos que o cinema e o museu, considerados aqui como dispositivos do século XIX, atuam nesta perspectiva ao enunciar discursos e visões de mundo a partir de sua materialidade. Referência: FOUCAULT, Michel. *A ordem do discurso*. Lisboa: Relógio d'Água, 1997.

3 Entende-se que existe uma especificidade neste trabalho no que diz respeito ao conceito de poder, que não está relacionado ao entendimento desse conceito enquanto relação de Estado-nação, e portanto o conceito de **poder da identidade** terá desenvolvimento apoiado no livro de Manuel Castells de mesmo nome: “O Poder Da Identidade (Vol. 2 A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura)” (1997).



por um levantamento bibliográfico realizado anteriormente, onde se viu que há, sim, discussões sobre Cinema e Museologia de maneira isolada, mas não pela ótica que pretendo abordar: analisar de que maneira o cinema pode discutir o espaço do museu, principalmente no que tange os estudos de memória e patrimônio.

## REVISÃO DE LITERATURA

Há diversas leituras e compreensões dos museus e de seus espaços, e o que eles discursam e representam. Meneses (2000), por exemplo, compreende o museu como “espaço de ficção”, pois, a partir da representação, ou seja, apresentar de novo algo que esteja ausente, tornar o ausente presente, o museu é “parte da vida, atendendo as nossas necessidades de representação”. Nós somos produtores de sentidos e de significados, vivemos deles e por isso temos a necessidade de representar.

Ele afirma que não é possível dizermos o que queremos dizer de forma direta, mas sim pela forma das nossas criações, sendo a imaginação<sup>4</sup> também um elemento importante para que possamos representar algo. São as formas das criações que nos permitem representar. E é pela representação que somos capazes de dizer o indizível; que damos sentido a nossa existência e tornamos claro o sentido do mundo e o nosso lugar nele: “O mundo tal como é seria um enigma indecifrável se não pudesse ser reconstruído pelas formas que criamos para entendermos as formas incriadas” (MENESES, 2000, p. 4).

Sendo assim, o museu como espaço de ficção<sup>5</sup> nos mobiliza para que possamos recorrer a formas de representação do mundo e assim permitir que dele possamos dizer alguma coisa; quando o usamos para representarmos a “complexidade e vastidão infinitas do mundo”. A ficção, para o autor, é um instrumento eficaz, e o museu é um instrumento de conhecimento. A ficção não se opõe ao

---

4 Cornelius Castoriadis afirmava: “a imaginação é o que nos permite criar um mundo, ou seja, apresentarmos alguma coisa da qual, sem a imaginação, não poderíamos nada dizer e sem a qual não poderíamos nada saber” (MENESES, *apud* CASTORIADIS, 2000, p. 4).

5 O autor diz: “Em latim há um verbo interessante, *tingo* (seu particípio passado é *fictus*, donde vem o substantivo *fictio*, ficção). *Tingo*, de início, era o verbo indicador da ação do oleiro, que modelava potes, telhas e outros artefatos cerâmicos, mas que passou também a modelar imagens.” (MENESES, 2000, p. 4)

conhecimento, mas pelo contrário: a ficção vai ao encontro direto do conhecimento. Eles não se opõem, mas se completam, são um só e é isso que torna o museu um espaço de ficção, “em que o conhecimento científico pode ser acoplado ao poético, fecundando-se mutuamente” (Idem).

Brito (2016), ao fazer uma análise sobre autores que vão discorrer sobre o contexto dos museus e do cinema na virada do século XIX para o século XX, a partir de experiências de ótica, visibilidade e espaço, esse autor vai sugerir que os museus são espaços luminosos e claros, tanto no sentido físico como metafórico. Já o cinema narrativo ou de ficção<sup>6</sup> irá representar os museus de forma oposta. O museu não é um espaço luminoso ou claro, mas sim

estranho e obscuro, elitista, de discurso complexo, palco frequente de furtos, de violência, de encontros secretos, de troca de informação discreta, de falsificações, de fenômenos sobrenaturais, numa lógica de lugar-comum, herdeira ou continuadora da “iconografia fixada”<sup>7</sup> (...) (BRITO, 2016, p. 5).

O cinema representa o museu de uma maneira distante à sua autorrepresentação<sup>8</sup>. A partir dessa noção, Brito discorre sobre as tipologias de museus em filmes<sup>9</sup>. São eles: o museu como “lugar obscuro e herança das curiosidades”, “lugar da desordem: desafio, discursos, distinções”, “lugar especular: desfechos, epifanias, reflexos” e por último, o “Elogio da banalidade: o lugar de *Museum Hours*<sup>10</sup> na representação do museu”. Na primeira tipologia, essa instituição será representada, em sua maior parte, como um lugar próximo de sua *black box*<sup>11</sup>;

6 Ver FELLEMAN, Susan. *Art in the Cinematic Imagination*. 2006. Austin: University of Texas Press.

7 Eduardo Brito utiliza este conceito de Erwin Panofsky, que define-o como sendo um cinema que ainda não havia inserido complexidades psicológicas em seus personagens. O cinema os apresentava em uma contextualização básica, num espaço de previsibilidade, podendo ser mutável ou não, para o espectador.

8 Compreende-se aqui a autorrepresentação do museu como sendo um espaço que vai dialogar com a memória, a história, o patrimônio e a identidade. Sim, arbitrário em seus discursos, principalmente quando estudamos mais a fundo a história dessas instituições. Entretanto, o cinema, muitas vezes, utilizou-se dos estereótipos discutidos nessa revisão de literatura (um espaço escuro, parado no tempo, morto, etc). O que mostramos durante o nosso trabalho, ao analisar o Museu Histórico de Bacurau, um museu comunitário, é o contrário dessa visão; na verdade, uma nova forma de visualizar o espaço do museu pelo olhar do cinema.

9 No artigo original, o autor cita vários filmes em um mesmo tópico.

10 *Museum Hours* (2012), é um filme de drama austro-americano, ambientado no *Kunsthistorisches Museum*, em Viena. Foi escrito e dirigido por Jem Cohen.

11 Para Thomas Elsaesser: The cinema and the gallery space are, both institutionally and philosophically, two distinct, if not antagonistic visual arrangements and spatiotemporal dispositifs, their differences commonly expressed in the juxtaposition of “black box” and “white cube”. Each space is culturally predetermined, has its own historically grown, but deeply ingrained traditions, following particular architectonic ordering principles or “logics”, which amount to distinct ontologies. (ELSAESSER, 2009, p. 7). ELSAESSER, Thomas. Ingmar Bergman in the Museum? Thresholds,

palco de assaltos, falíveis de engenho e gênio da mente humana; misterioso e crepuscular; como objeto de desejo, como um lugar para encontro de uma variedade histórica-temporal e também como um espaço que vai explorar a obscuridade de museus de cera, provenientes de um universo do século XVIII, onde os gabinetes de curiosidade e os primeiros museus europeus do século XIX expunham tais figuras.

Na segunda, os museus são representados pelo cinema como lugares de velocidade, onde se vai para combater o tédio ou como um turista de passagem; também como um espaço onde o cinema cita a si próprio. Museus como vocação turística, como provocação e crítica institucional; como espaço de uma representação de incompreensões que “encontra eco nas teses sobre o caráter distintivo e elitista da instituição”; desordem enquanto perturbação, onde há cenas em que os museus são destruídos em larga escala. O autor sinaliza que a imagem da desordem vem como ponto de convergência de dois caminhos: “uma ideia de museu como espaço de diferenciação social, como vimos, mas também uma ideia de museu como espaço de ordenação, de disciplina e de vigilância (...)” (BRITO, 2016, p. 8).

Na terceira, o museu como um lugar de desfecho de história e narrativa; de reflexão, de revelação, próximo a epifania. Em relação à epifania, Brito argumenta que pode-se encontrar uma dupla compreensão no que diz respeito ao museu e ao cinema como lugares em uma justaposição: 1) narrativas sobre narrativas e 2) de espaços heterotópicos (FOUCAULT, 1984), onde vai se permitir que um espaço possa executar a representação de tempos que se encontram.

Na quarta e última, o museu vem como um espaço para discutir os seus propósitos e para ser também um espaço onde há uma relação com o mundo exterior. Sendo assim, o filme *Museum Hours* traz uma discussão completamente oposta a tudo o que foi sendo, durante várias décadas, apresentado pelo cinema e percorrido por Brito. O filme faz um exercício de “aproximação e sobreposição do banal e do musealizável”, onde “saem” histórias e não “entram” histórias. É onde o museu se aproxima de sua autorrepresentação. O exercício proposto nos permite compreender

que a representação do museu é feita como um lugar relacional, porém, dicotômico, e como um lugar de confluência mas também de expansão. Distante, portanto, de visões obscuras, desordenadas e epifânicas que, ao

longo do tempo, sempre caracterizaram o museu no cinema de ficção. (BRITO, 2016, p. 10).

Por sua vez, Rangel (2018), compreende a representação, o espaço, a realidade, a ficção, o movimento e a estagnação como passíveis de questionamento, uma vez que a representação de algo é o que se pretende mostrar e não uma fiel representação da realidade. Ou seja, uma imagem, por exemplo, é uma representação do que se pretende mostrar de um recorte de uma realidade. A intencionalidade – ao contrário da falsa ingenuidade<sup>12</sup> antes posta para concordar ao que antes não se criticamente entendia por representação fiel da realidade – é a chave para o início de uma compreensão de ferramentas que tratam de mediar a representação e a realidade, como uma exposição ou um filme são capazes de fazê-lo.

Apesar de diferentes, essas ferramentas possuem elementos semelhantes (como a iluminação, disposição da câmera, objetos, som, formas de apresentação de uma narrativa) que ajudam a construir discursos, passíveis de ressignificações a cada interpretação feita por um espectador/ouvinte e como tais representações agenciam um comportamento em uma sociedade. Dentro dessa perspectiva, a autora sinaliza que a memória é um fator importante nesse processo de compreensão, pois, citando Michael Pollack<sup>13</sup> (1989):

Essa operação coletiva dos acontecimentos e das interpretações do passado que se quer salvaguardar se integra, como vimos, em tentativas mais ou menos conscientes de definir e de reforçar sentimentos de pertencimento e fronteiras sociais entre coletividades de tamanhos diferentes: partidos, sindicatos, igrejas, aldeias, regiões, clãs, famílias, nações etc. A referência ao passado serve para manter a coesão dos grupos e das instituições que compõem uma sociedade, para definir seu lugar respectivo, sua complementaridade, mas também as oposições irreduzíveis (POLLACK 1989, p.7, *apud* RANGEL 2018, p. 72).

Por meio dessa compreensão, a autora faz análise de dois estudos de caso: uma exposição<sup>14</sup> e um documentário<sup>15</sup>. Ela também analisa a relação da memória e da representação de personagens quase míticos em seus estudos, bem como se dá

---

12 A aparência estática das pinturas simbolizava a representação do real.

13 POLLAK, Michael. Memória, esquecimento, silêncio. *Estudos Históricos*, v. 2, n. 3, 1989.

14 Exposição de longa duração do Museu Casa Rui Barbosa.

15 *Personal Che* (2007) dirigido por Douglas Duarte e Adriana Marinho. O filme conta sobre as diferentes perspectivas de pessoas ao redor do mundo em relação à imagem de “Che” Guevara.

essa relação para as pessoas que tiveram acesso a uma representação em um determinado espaço, com uma determinada linguagem e interpretação. A partir desses dois elementos (representação e interpretação), cria-se um imaginário coletivo (de santo, de mártir, jogador de futebol, assombração, personagem de teatro, mercadoria, etc.) que se perpetuará de diferentes formas, criando novas interpretações e memórias, podendo se materializar ou não; originando até mesmo outros personagens. Rangel confirma: esses personagens “existem em si mesmos, mas as suas imagens extrapolam a fronteira do humano e, ainda que em dimensões diferentes, fazem parte do Olimpo das figuras míticas” (RANGEL, 2018, p. 82).

As análises de Rangel para esses estudos confirmam o poder do cinema e do museu enquanto dispositivos (ambos em sentido político e cultural), que propiciam a mediação entre a realidade e imagem de uma representação em torno pessoas, que se tornaram personagens – Che Guevara e Rui Barbosa – de tal forma que culminou na construção de formas memorialísticas coletivas, transformando-os em mitos.

Terraza e Tavassos (2018), entendem que o espaço museal “não empreende uma formulação de ambiente que defina a atenção do indivíduo” (TERRAZA; TAVASSOS, 2018, p. 122), ou seja, não mais conseguem prender a atenção de seus visitantes por um longo período de tempo, em decorrência de como o espaço em que a exposição está inserida foi formulado. A atenção deles dependerá da “imersão pessoal em uma obra ou simplesmente de uma deambulação compromissada apenas com a curiosidade do olhar” (Idem). Agora, quando se trata de um espectador, o tempo de atenção que ele deposita no cinema “é determinado pela duração da sessão, tempo em que ele permanece estático diante do movimento das imagens” (Idem).

Os museus e o cinema enquanto dispositivos auxiliam na modelação do tempo, através da manipulação de imagens, sons e espaços. Assim, construções em torno de imagens ditas cinéticas promovem uma revisão da ação do espectador na instituição museológica, uma vez que “a imagem em movimento requer um tempo maior de observação em relação às imagens estáticas” (p. 133). Entretanto, ainda que as imagens em movimento (ou “cinema-expandido”)<sup>16</sup> no museu requeiram do

---

16 Gene Youngblood (1970) em “Expanded Cinema” propõe este conceito “para expressar o alargamento do conceito e do ambiente do cinema, que vem acontecendo nas últimas décadas, notabilizando-se pela convergência de linguagens, por seu caráter híbrido” (TERRAZA; TAVASSOS *apud* YOUNGBLOOD, 1970, p. 35). Entretanto, as autoras utilizam-se da compreensão deste conceito

visitante maior tempo de observação, o tempo, por sua vez, não é controlado como em uma sala de cinema. Pelo contrário, o resultado parecerá ser um chamamento mais incisivo do espectador, o que pode proporcionar a ele mais autonomia.

As autoras então estudam duas instalações expostas em dois museus distintos: *The Clock* (2010), de Christian Marclay<sup>17</sup> A segunda, foi *Theresienstadt* (2007), de Daniel Blaufuks<sup>18</sup>. Dentro da perspectiva de uma gestão do tempo, os artistas-cineastas analisados no artigo ofereceram oportunidades para nos questionarmos não apenas dentro dos espaços do museu, bem como convocam a nossa sensibilidade a fim de que ampliemos a discussão sobre “como, enquanto indivíduos da realidade atual, produzimos nossa ação e apreensão do mundo ao longo de nossa própria temporalidade” (p. 133). Por isso, as obras que apresentam longa duração vão propor um confronto à temporalidade dos espectadores, se constituindo como uma forma de resistência do cineasta à breve observação e à rápida apropriação pelo visitante em uma instituição museal.

Essa proposta de confronto ressalta de que forma se dá a potência dessas duas formas de linguagem, ou como já igualmente dito antes, ferramentas, aos

---

para André Parente (2006), em “Forma cinema: variações e rupturas”: “a concepção de cinema expandido está presente sobretudo nas obras que operam na esfera das instalações. Pelo que discorre o autor, o cinema expandido caracteriza-se por duas vertentes: as instalações que reinventam a sala de cinema em outros espaços e as instalações que radicalizam processos de hibridização entre diferentes mídias” (TERRAZA; TAVASSOS, 2018, p. 124)

17 Nascido em 1955, “é um artista visual e compositor. Em sua instalação, *The Clock*, ele apresenta uma montagem em *loop*, com duração de 24 horas, que funciona também como relógio. A ideia foi desenvolvida em 2005 e teve sua estreia em 2010 na galeria White Cube”, localizada em Londres, na Inglaterra (TERRAZA; TAVASSOS, 2018, p. 126). A instalação “(...) consiste em uma montagem de recortes de filmes cinematográficos, em cenas que fazem acompanhar a passagem do tempo, marcada em relógios. Ou seja, as cenas apresentadas contêm uma indicação do tempo cronológico sincronizado com o tempo de exposição, numa edição que se prolonga por 24 horas. Não existe na obra um “momento- chave”, uma vez que a qualquer momento que o observador chegar estará sincronizado com a hora marcada no filme. A materialização do tempo na tela permite que, independentemente do tempo investido na fruição, o espectador possa estar conectado ao tempo da obra”. (p. 127)

18 Nascido em 1963, é um cineasta e fotógrafo português. “Blaufuks reúne fragmentos de um filme realizado por nazistas em Terezín, pensado para ter a duração de 90 minutos. Tal duração foi considerada suficiente para convencer que o campo de concentração era um lugar onde os judeus eram bem tratados e viviam normalmente com seus afazeres. Blaufuks encontrou 20 minutos desse filme e, recorrendo ao efeito de câmara lenta, desacelerou os fragmentos até o filme retomar o tempo original de 90 minutos. Acompanhado de uma tintagem vermelha das imagens, em contraste ao preto e branco do filme original, como resposta à horrenda realidade encoberta pelos nazistas, Blaufuks apresentou *Theresienstadt* em museus e galerias” (TERRAZA; TAVASSOS, 2018, p. 129). As autoras discorrem como o artista: “explora todos os fragmentos que restaram, esticando-os numa velocidade quatro vezes menor até ficarem quase estáticos para restabelecer o tempo total do filme original. O desaceleramento das imagens, característico do cinema contemplativo contemporâneo (*Delayed Cinema*), proposto por Mulvey (2006), faz com que detalhes antes escondidos surjam, ampliando a percepção diante da imagem. Essa desaceleração permite um tipo de relação fotográfica com a imagem, fazendo com que as expressões e gestualidades tornem-se visíveis em seus detalhes na superfície do ecrã”. (p. 130).

espectadores/visitantes no que diz respeito à crítica que se abrangeu por via de duas distintas instalações sobre um mesmo tema: a temporalidade e gestão do tempo na sociedade contemporânea.

## OBJETIVOS

Sendo assim, os objetivos deste trabalho são:

Objetivo geral: analisar de que maneira o cinema discute o museu como espaço de memória, resistência, poder da identidade e patrimônio.

Objetivos específicos:

- 1) contextualizar a importância do cinema e dos museus no século XIX;
- 2) contextualizar o movimento do cangaço no cinema nacional e nos museus, e;
- 3) analisar a memória, a resistência, o poder da identidade e o patrimônio referentes/contidos no Museu Histórico de Bacurau, do filme Bacurau (2019).

## REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO

Para que seja possível trabalhar com o objeto de pesquisa escolhido, foi necessário que um conjunto de conceitos fossem selecionados e que esses conceitos, em uma relação construída entre eles de forma teórica, pudessem ajudar a formular e a compreender o objeto de pesquisa. Os conceitos selecionados foram: memória, resistência, patrimônio e poder da identidade.

Esses conceitos deram origem a uma perspectiva do filme Bacurau, e em especial o museu inserido no filme, que é o que interessa neste trabalho, em que o poder da identidade dos moradores da comunidade, apoiada na *memória* (por meio do reconhecimento do Cangaço<sup>19</sup> nordestino e de toda a história que ele carrega), dá início e sentido a um processo de *resistência* dos moradores da cidade fictícia de Bacurau. As circunstâncias impostas à população promovem a demanda pela

---

<sup>19</sup> Movimento social brasileiro ocorrido durante o fim do século XIX e início do século XX, no sertão nordestino. Esse movimento buscava justiça pelo desemprego, alimento e cidadania.

sobrevivência e existência – ações de luta advindas de ataques literais contra a vida dos moradores, bem como ataques políticos.

O Museu Histórico de Bacurau, como *patrimônio* da cidade Bacurau, tem um papel fundamental no que diz respeito a todas essas concepções, pois esse lugar tem a capacidade de promover a discussão que será desenvolvida aqui, apoiada nos conceitos escolhidos. São inúmeros autores que abordam essas conceituações, de inúmeras perspectivas. Entretanto, os autores selecionados são os que, a nosso ver, melhor correspondem ao que se pretende tratar neste trabalho.

Em relação à memória, Giovanaz (1999), em seu tópico mais específico sobre museus, aborda esses espaços como instituições que sobrevivem ao tempo. E mesmo que as definições de museu tenham sido tantas ao longo dos anos, eles ainda são lugares onde ainda são guardadas coleções de objetos materiais que têm o poder de definir a identidade de um grupo ou povo, independentemente de, no espaço museal, serem representadas outras épocas<sup>20</sup>.

No filme *Bacurau*, não há uma informação sobre quando o Museu foi construído, mas ele é o elemento central, pois presente em diferentes diálogos constantes no início do filme, mas também elemento que proporciona a reviravolta do filme.

Em diferentes momentos do início do filme, os moradores da cidade sinalizam aos visitantes sobre a importância de conhecerem o Museu em uma clara referência que ao fazê-lo, estariam cientes da trajetória da cidade e da identidade de sua população, forjada por essa trajetória de resistência. Como sinaliza a autora, as coleções e objetos presentes nos museus são “símbolos da civilização, da memória, do grupo”. Dessa forma, o museu pode ser definido como sendo um espaço “destinado a reverenciar uma determinada memória, uma determinada história, ou seja, aquela que se pretende mostrar e contar” (GIOVANAZ, 1999, p. 165).

Batista (2016), em uma perspectiva “*descolonial*”<sup>21</sup> aponta três diferentes tipos de utopismos conexos, que discorrem a respeito de patrimônios pela e da América

---

20 Sobre esse assunto, Michel Foucault em “De Outros Espaços” (1967), em uma Conferência no Cercle d’Études Architecturales, diz que os espaços heterotópicos acumulativos advém de “heterocronias” (primeiramente entendidas como perda da vida/dissolução/desaparecimento): pequenas parcelas do tempo, quase eternas, onde os museus e as bibliotecas (lugares que, no século XVII, foram espaços criados com o intuito de “acumular tudo”) são espaços acumulativos do tempo; este que, por sua vez, “não pára de acumular e empilhar-se sobre si próprio” (FOUCAULT, 1967, p. 6).

21 Explica Everaldo: “A demanda *descolonial* [destaque do próprio autor] é a da reversão do quadro



Latina frente a particularidades da urbanização e da construção social de riscos no continente, onde este seria o lugar típico ao que se tem por utopismo<sup>22</sup>. São eles: O *Utopismo patrimônio-territorial* (que foi constituído na formação do histórico-social da América Latina); o *Utopismo patrimonial singularista* perante a urbanização na América Latina, e; por fim, *Utopismo patrimonial existencialista* em relação aos riscos no continente latinoamericano.

Ele justifica que

(...) os utopismos defendidos aqui agregam os conceitos território como síntese da formação e do domínio social, e lugar como quadro de referências situadas do mundo, de experiências humanas, da criatividade e de resistências. (BATISTA, 2016, p. 11)

Nessa linha de raciocínio, podemos inferir que aquilo que a comunidade de Bacuraru selecionou para estar exposto em seu museu sintetiza a “formação e o domínio social” assim como quadro de referências situadas no mundo” das “experiências humanas, da criatividade” e da capacidade de resistir dos moradores da cidade de Bacurau.

Os moradores dessa cidade dispõem de uma dinâmica equilibrada pautada em um modo único de vida, de uma forma não convencional e de modo literal, refletido em uma ideologia também não convencional: tudo o que acontece dentro da cidade, como a sua organicidade; as festas/celebrações, as relações sociais (familiares e não-familiares), a economia, a educação, a segurança (principalmente vigilância do território da cidade feita pelos próprios moradores), a comunicação, etc., estão refletidas em como a cidade se reconhece.

Ainda segundo Batista (2016), “o patrimônio-territorial latino-americano materializa ações e guarda essências de processos cuja longa duração promoveu avanços e retrocessos sociais históricos, no continente” (p. 5). Os processos a que ele se refere, em nome de uma modernidade que se mostra oposta ao passado

---

que indica o lado silenciado de uma imagem moderna feita de si mesma [por intelectuais e discurso oficial do Estado]” (BATISTA, 2016, p. 9).

<sup>22</sup> O autor cita David Harvey em “Utopismo Dialético” (2004), que diz que “qualquer utopismo requer uma base típica” (p. 239) e diante disso, Everaldo Batista segue dizendo: “independente da escala da proposta; agrega, seletivamente, sentidos, valores, fenômenos e coisas do passado, para dar novo rumo à matéria e à ideia” (BATISTA, 2016, p. 2). Nesse sentido, a América Latina é a base típica dos utopismos patrimoniais.

arcaico, que traz ideias assimétricas entre antigo e novo, por exemplo, são as transformações sociais por ruptura, a passagem do tempo, ao acréscimo de territórios e fronteiras por meio do desenvolvimento de práticas geopolíticas internacionais.

Essas relações assimétricas ficam claras no filme uma vez que o equilíbrio da dinâmica da comunidade sofre rompimentos quando a cidade sofre ataques de forasteiros e estrangeiros que carregam uma outra lógica: a compreensão da cidade como um território para a materialização de um jogo eletrônico, um *game*. O jogo faz parte da dinâmica social desde tempos imemoriais e se associa à dimensão lúdico antropológica dos seres humanos (WITT, s/d).

Os *games* alteraram essa compreensão e essa diferença nos interessa aqui porque um dos elementos que caracterizam os *games* é ter como cenários realidades virtuais, territórios virtuais, justamente o que a cidade de Bacurau não é. Dentro dessa perspectiva, a cidade de Bacurau para os estrangeiros se torna um lugar de estratégia<sup>23</sup> que se dá pela definição de “como *algo próprio* [grifo do próprio autor] e ser a base de onde se podem gerir as relações com *uma exterioridade* [Idem] de alvos ou ameaçadas (CERTEAU, 1980, p. 99).

Como posto antes, a cidade de Bacurau e por sua vez a comunidade possuem uma dinâmica não convencional. Essa dinâmica exposta ao longo do filme pode ser reconhecida por elementos que a compõe, como as celebrações, as reuniões dos moradores para tomada de decisões; na forma de como se dão as relações econômicas na cidade entre os seus moradores, assim como as relações educacionais, a sua segurança, a sua comunicação e etc., e que culmina na sua cultura e identidade em um definido *lugar*<sup>24</sup>. A cidade de Bacurau é, portanto, *lugar*, pois admite-se uma ordem de elementos transpostas em suas redes de relações, de convivência/dinâmica.

Por sua vez, o espaço<sup>25</sup> (um “conjunto de movimentos”, um “lugar praticado”), apoiado em objetos ou em sujeitos ditos históricos, configuram operações que condicionam “a produção de um espaço e o associa a uma história”, ou ainda a

---

23 Michel de Certeau em “A Invenção do Cotidiano” (1980). A estratégia, para o autor: “cálculo (ou a manipulação) das relações de forças que se torna possível a partir do momento em que um sujeito de querer e poder (...) pode ser isolado” (CERTEAU, 1980, p. 99).

24 Para o autor “Um *lugar* é a ordem (seja ela qual for) segundo a qual se distribuem elementos nas relações de coexistência” (p. 201).

25 O espaço então é “o efeito produzido pelas operações que o orientam, o circunstanciam, o temporalizam e o levam a funcionar em unidade polivalente (...)” (p. 202).

identidades, culturas. Nesse sentido, o Museu Histórico de Bacurau é um *espaço* na cidade de Bacurau (*lugar*), que tem o poder de promover a síntese de toda a dinâmica de sua comunidade, e mais especificamente no que diz respeito à identidade de seus cidadãos.

O Museu Histórico de Bacurau com objetos selecionados por sua própria comunidade para representar a sua identidade é um elemento de resistência. Resistência porque os objetos ali são signos da trajetória histórico-espacial da comunidade, mas resistência também porque elemento que apresenta uma outra forma de criação e constituição de museus, ancoradas nas propostas mais atuais do que se compreende hoje como o *fazer museal*. Essas novas propostas estão ancoradas, principalmente, na vertente da Museologia Social<sup>26</sup>, onde inserem-se os museus comunitários como o do filme em questão neste trabalho, por exemplo.

Assim como a tática, a resistência se transforma em um conjunto de ações, que “por meio de uma agenda de iniciativas sociais, organizativas,” (BATISTA, 2016, p. 9) podem contribuir para a identificação, catalogação e mapeamento de um acervo simbólico de uma história territorial “dos subalternizados latinos”, para a realização de intervenções concretas no que diz respeito a implantação de “roteiros patrimoniais de assentamentos [com sinalização interpretativa]”, como museus, restaurantes que respeitem a história da formação alimentar do lugar; espaços e/ou centros culturais e de identidade local; espaços de lazer/recreação e etc.

Esse *fazer museal*, dentro do espaço do Museu, além de resistência, pode ser entendido na perspectiva de Michel de Certeau como tática: “ação calculada que é determinada pela ausência de um próprio”, que só se realizou pois não houve nenhuma outra escolha de recuo, de uma distância segura, de previsão ou de “convocação própria”. A tática não “tem por lugar senão a do outro” e por isso deve-se “jogar com o terreno que lhe é imposto (...)”. A ação tomada pelos moradores de Bacurau foi a de retaliação quanto a uma força estranha, ou seja, aos ataques executados pelos estrangeiros.

---

26 Nova Museologia, Sociomuseologia ou Museologia Social, é uma vertente de estudos da Museologia. Consiste em, não ignorando as técnicas museológicas (expografia), estudar e se atentar às experiências advindas das exposições e como os visitantes se relacionam com o espaço do museu, especialmente ao adotá-lo como um dispositivo que é capaz de dar lugar, luz e voz à histórias, memórias, identidades e patrimônios geralmente marginalizados e negligenciados pelo Estado e pela própria sociedade.

Durante vários anos, orientada por uma concepção da História de grandes eventos e personalidades excepcionais para a construção de uma história oficial e única, os museus, a partir da classificação de objetos que correspondiam à concepção de uma história oficial, também construíram/narraram uma memória única e homogeneizadora. A instituição museu veio como um local para que os seus visitantes se vejam como “esclarecidos, civilizados e cultos, em que reafirmamos nosso passado de glória, a nossa história e memória” (GIOVANAZ, 1999, p. 165). Hoje, após inúmeras mudanças político-sociais, a instituição museu ainda evoca a celebração da memória, mas agora com objetivos de conhecimento.

O conhecimento e reconhecimento memorialístico e identitário dos moradores de Bacurau estão em espaços centrais da cidade, como o hospital, a igreja, a escola e o museu. E o museu, como afirma a autora: “busca superar essa ideia de uma memória única para se tornar o difusor da pluralidade de memórias como processo de identificação cultural” (p. 166). O mesmo diz Nora (1993): o entendimento da aceleração da história<sup>27</sup>, juntamente a uma conscientização de si mesmo sobre o signo do fim, influenciará uma curiosidade sobre os lugares onde as memórias estão cristalizadas e onde nós procuramos nos ligar a esses lugares, onde a história apresentada neles encontra-se em uma situação particular.

Em decorrência do fenômeno da mundialização, da democratização, da massificação e da midiaticização, houve um arrancar da memória sob o impulso conquistador e erradicador da história, que teve como efeito a ruptura de um elo de identidade muito antigo no que diz respeito à adequação da história e da memória<sup>28</sup>. Nora diz que se pudéssemos habitar as nossas memórias, não teríamos a necessidade de cristalizá-las e construir lugares para elas, pois a memória não seria conduzida para a história.

---

27 Para Pierre Nora, a aceleração da história seria uma “oscilação cada vez mais rápida de um passado cada vez mais morto, a percepção global de qualquer coisa como desaparecida – uma ruptura do equilíbrio” (NORA, 1993, p. 7).

28 Para melhor explicar essa adequação, Pierre Nora diz: “Aceleração: o que o fenômeno acaba dos nos revelar bruscamente, é toda a distância entre a memória verdadeira, social, intocada, aquela cujas sociedades ditas primitivas, ou arcaicas, representam o modelo e guardam consigo o segredo – e a história é o que nossas sociedades condenadas ao esquecimento fazem do passado, porque levadas pela mudança. Entre uma memória integrada, ditatorial e inconsciente de si mesma, organizadora e toda-poderosa, espontaneamente atualizadora, uma memória sem passado que conduz eternamente a herança, conduzindo o antigamente dos ancestrais ao tempo indiferenciado dos heróis, das origens e do mito [...]” (p. 8).

Toda a memória do cotidiano, sendo vivida como repetição do que sempre se fez, não faria sentido para a história, uma vez que é somente com vestígios, rastros, distâncias, mediações, trilhas, etc., que somos inseridos na história. Nesse sentido, quando os moradores da cidade do filme são atacados por invasores forasteiros e estrangeiros, e quando esses ataques são finalizados com a resistência e retaliação dos moradores se sobrepondo à violência sofrida pelos invasores, esses acontecimentos entram para a memória coletiva e para a história da cidade.

Por isso, o autor entende a memória como sendo

a vida, sempre carregados de grupos vivos, e nesse sentido, ela está em permanente evolução, aberta à dialética da lembrança e do esquecimento, inconsciente de suas deformações sucessivas, vulnerável a todos os usos e manipulações, susceptível de longas latências e de repentinas revitalizações (NORA, 1993, p. 9).

Por meio dessa compreensão, a memória se enraíza em espaços, no concreto, em gestos, em imagens, em objetos. Para o autor, os lugares de memória surgem a partir de um sentimento e de uma série de ações que não são naturais, onde a memória não é espontânea e por isso é preciso que se execute a criação de arquivos, que é preciso que se mantenham celebrações, notariar atas, etc.

Os lugares de memória possuem três aspectos que se conectam o tempo todo: material, simbólico e funcional. Exemplificando, o Museu da cidade de Bacurau é o material, o físico. Ele existe e está ali enquanto estrutura. É também simbólico pois, dentro dele, com objetos e elementos em sua expografia, representa a identidade da comunidade, esta reconhecendo-se com características do cangaço nordestino. Funcional quando o seu espaço é então usado para a tática de defesa e de retaliação contra os estrangeiros, que já no terceiro ato do filme, chegam à cidade de Bacurau para atacar os moradores.

A partir desses aspectos, Nora discorre sobre como há uma “sobredeterminação recíproca” entre a história e a memória, que parte de que é preciso que se tenha “uma vontade de memória”. Na falta de vontade de memória, os lugares de memória seriam apenas lugares de história. E ao contrário disso, para ele, a história, o tempo e a mudança, se não intervissem, existiriam apenas uma série de históricos de memoriais. Esses memoriais ainda seriam lugares, mas seriam “mistos, híbridos e mutantes, intimamente enlaçados de vida e de morte, de tempo e de eternidade (...)” (NORA, 1993, p. 22).

Em contrapartida a esse argumento, ele também traz que os lugares de memória vivem de sua capacidade para a metamorfose, uma vez que se entende que eles têm o objetivo de parar o tempo, de parar o esquecimento, fixar os estados das coisas selecionadas para estarem ali, imortalizar a morte e materializar o imaterial, para que se possa então prender o máximo de sentidos a partir de sinais mínimos, o que faz com que os lugares de memória sejam “apaixonantes”.

Os lugares de memória escapam da história. Eles são lugares duplos: ao mesmo tempo tudo pode ser contado, simbolizado e significado; fechado sobre si mesmos, sobre suas identidades, eles também são abertos às suas variadas significações. Por fim, a memória pendura-se em lugares (de memória), como a história pendura-se em acontecimentos.

É sempre importante lembrar que memórias, resistências e também as identidades são resultados de relações histórico-político sociais, locais, comunitárias, nacionais e internacionais. Para Castells (1997), discorrendo especialmente em seu sub-capítulo intitulado “Identidades territoriais: a comunidade local”, afirma que, a partir das suas observações interculturais, as pessoas resistem a um processo de individualização e fragmentação, o que as tende a agruparem-se no que ele chama de “organizações comunitárias”. E em consequência desse agrupamento, essas organizações, ao longo do tempo, desenvolvem um sentimento de pertencimento e “em última análise, em muitos casos, uma identidade cultural, comunal”.

Imagina-se que a cidade de Bacurau surgiu a partir de um processo, organizado por agentes sociais (os cangaceiros), onde neles estavam inseridos e também revelados interesses/ideais em comum, ou, como sinaliza o autor: à “necessidades urbanas e condições de vida e consumo coletivo; afirmação de identidade cultural local; e conquista da autonomia política local e participação da qualidade de cidadãos”<sup>29</sup> (CASTELS, 1997, p. 129).

---

29 “Esses três conjuntos foram combinados em diferentes proporções pelos diversos movimentos sociais e os resultados obtidos foram, naturalmente, distintos. Contudo, em muitos casos, independentemente das conquistas mais evidentes do movimento, sua própria existência já produziu algum significado, não apenas para os atores sociais, mas para toda a comunidade. E isso vale não só para o período de duração do movimento (normalmente curto), mas para a memória coletiva da comunidade. Com efeito, argumentei, e ainda sustento essa opinião, que tal produção de significado é um elemento essencial das cidades, ao longo da História, pois o ambiente construído, bem como seu significado, são engendrados por um processo de conflito entre os interesses e valores de atores sociais antagônicos” (Idem).

O único modo para que os cidadãos da cidade pudessem resistir “à lógica unilateral do capitalismo, estatismo e informacionalismo” e, principalmente, diante do desastre de movimentos e iniciativas políticas na luta em oposição à exploração econômica, bem como a dominação cultural e à coibição política, foi “(...) reagir com base na fonte mais imediata de autorreconhecimento e organização autônoma: seu próprio território” (CASTELLS, 1997, p. 130). O território, ou seja, a cidade de Bacurau é o espaço onde está constituída a identidade cultural/comunal.

Com isso, o resultado foi

a produção de significado e identidade: minha vizinhança, minha comunidade, minha cidade, minha escola, minha árvore, meu rio, minha praia, minha capela, minha paz, meu ambiente. Contudo, essa foi uma identidade defensiva, uma identidade de entrincheiramento no que se entende como conhecido contra a imprevisibilidade do desconhecido e do incontrolável (CASTELLS, 1997, p. 130).

Entretanto, o que é importante ressaltar, é que uma comunidade local construída como a de Bacurau, foi então somente formada por meio da ação coletiva e então preservada por uma memória coletiva, contendo nela elementos específicos de identidades. Essas identidades, operam, como afirma Halbwachs (1990), a partir de

dados ou noções comuns que se encontram tanto no nosso espírito como nos dos outros, porque elas passam incessantemente desses para aquele e reciprocamente, o que só é possível se fizeram e continuam a fazer parte de uma mesma sociedade. Somente assim podemos compreender que uma lembrança possa ser ao mesmo tempo reconhecida e reconstruída (HALBWACHS, 1990, p. 34).

Contudo, elas estão apoiadas em reações defensivas (“identidades de resistência”) contra condições que são intimadas por uma desordem global e “por transformações, incontroláveis e em ritmo acelerado”. As identidades dos moradores de Bacurau foram capazes de construir um abrigo (a cidade), mas não um paraíso, em decorrência dos constantes ataques físicos e políticos - incluindo aqui ataques advindos de uma negligência sobre a cidade e seus moradores, partindo principalmente de seu prefeito.

Sendo assim, segundo, Manuel Castells, a constituição de comunidades locais/culturais não é feita de modo tirânico, mas sim dependente de uma forma de como é trabalhada a “matéria prima” que é provida pela história, pela geografia, pela língua e também pelo ambiente. E por isso, seguindo o raciocínio do autor, a

comunidade da cidade de Bacurau (aqui incluindo o seu Museu) é uma comunidade que foi construída (inclusive materialmente construída) “à volta de comportamentos e de propósitos estabelecidos por fatores históricos e geográficos” (CASTELLS, 1997, p. 133).

O que analisaremos é um Museu, mas é fictício, de um filme. Tendo isso em mente, concluímos que precisaríamos então selecionar cenas, quadros, imagens que então fariam parte da narrativa que construiríamos para as nossas análises ao longo do terceiro capítulo. Os quadros que selecionamos são necessários porque nos ajudam a identificar e analisar o que promovemos que esteja contido no Museu Histórico de Bacurau. Jacques Aumont (1990) diz que existe a imagem, ilusória, representativa,

é sempre modelada por estruturas profundas, ligadas ao exercício de uma linguagem, assim como à uma vinculação a uma organização simbólica (a uma cultura, a uma sociedade); mas a imagem é também um meio de comunicação e de representação do mundo, que tem lugar em todas as sociedades humanas (AUMONT, 1990, p. 131).

E por isso, quando tratamos de imagens representativas de um imaginário, que dotados de simbolismos (culturais, históricos e políticos), encontrarão, segundo o autor, linhas, redes que serão possíveis acionarem uma identificação com o que se está sendo visto. Ou seja, o espectador estará, de uma forma ou de outra, ligado à imagem e se identificará com aquela representação, dotada muitas vezes de um realismo: “(...) é um conjunto de regras sociais, com vistas a gerir a relação entre a representação e o real de modo satisfatório para a sociedade que formula essas regras” (AUMONT, 1990, p. 105). Acreditamos que esse realismo e representações estão contidas no filme, assim como no próprio Museu Histórico de Bacurau.

Os simbolismos inseridos no filme, enraizados em uma dada sociedade, como Aumont aponta, inconsciente ou conscientemente, pelos realizadores do filme escolhido para este estudo, também fazem parte de um imaginário refletidos em imagem: o imaginário do cangaço, do sertão, da violência (física e simbólica); da religião (ou falta dela), de amor, de resiliência, da identidade, do patrimônio, da história, da memória, e como tudo isso é transposto/transferido por imagens.

Ele nos diz que essa noção de imaginário

manifesta claramente esse encontro entre duas concepções da imagística mental. No sentido corrente da palavra, o imaginário é o domínio da *imaginação* [grifo do autor], compreendida como faculdade criativa, produtora



de imagens interiores eventualmente exteriorizáveis. Praticamente é sinônimo de “fictícia”, de “inventado”, oposto ao real (até mesmo às vezes ao realista). Nesse sentido banal, a imagem representativa mostra um mundo imaginário, uma *diegese*<sup>30</sup> (p. 118).

Acrescentamos aqui, ao abordarmos brevemente sobre a imagem, que ao longo da realização deste trabalho de conclusão de curso, fizemos várias e várias vezes, durante quase todo o segundo semestre de 2019, a tentativa de comunicação (via e-mail e ligação por telefone) com os realizadores do filme (desde os diretores até a produção), antes que o filme saísse dos cinemas e festivais mundo afora para aí então ser inserido nas plataformas de *streaming* como o Now da NET e no YouTube (ambas plataformas pagas para se ter acesso ao filme) e também em DVD. Esperávamos um tempo considerável até que esse processo citado acontecesse e por isso, tendo em mente que este é um trabalho acadêmico e que as informações para contato com os realizadores do filme é pública (encontradas no *site* do Cinema Pernambucano)<sup>31</sup>, realizaríamos o contato com eles sem muitos problemas.

A nossa ideia inicial era de contatá-los para entrevistá-los e também para que pudéssemos obter uma autorização das cenas em específico que escolhemos para então inseri-las no texto do trabalho em forma de vídeo, de forma que os analisadores da banca pudessem assistir e não somente visualizar as cenas como quadros. Entendemos que dessa forma economizaríamos espaço textual com a descrição das cenas e poderíamos aprofundar, adensar sobre a análise das cenas e o diálogo entre os conceitos que selecionamos.

Compreendemos, assim como a maioria dos cineastas que enfatizam que seus filmes são feitos para serem vistos, em diferentes formatos e plataformas, que o acesso à informação, seja ela em forma de livro, filme, quadro, texto e entre outras formas artísticas, deveria ser feita de forma o mais democrática possível. Quanto mais se dá acesso legal a essa informação, mais ela pode ser consumida e portanto interpretada de diversas maneiras. É um assunto complexo, tendo em vista que a

---

30 *Diegese* é um conceito de narratologia, estudos literários, dramáticos e de cinema que diz respeito à dimensão ficcional de uma narrativa. A *diegese* é a realidade própria da narrativa ("mundo ficcional", "vida fictícia"), à parte da realidade externa de quem lê (o chamado "mundo real" ou "vida real"). Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Diegese>>. Acesso em: 12 jan. 2020.

31 Endereço, telefones e e-mail estão disponíveis em: <<http://www.cinemapernambucano.com.br/index.php/component/k2/item/4229-cinemascope-producoes-cinematograficas-e-artisticas>>. Acesso em: 20 jul. 2020.

logística que enfrentamos para tentar conseguir contato com a produção do filme, vai muito além do que tínhamos em mente.

Fica aqui registrado que as nossas tentativas legais para esse diálogo, especialmente para um trabalho de cunho acadêmico, aconteceram e foram bem sucedidas. No entanto, não foram frutíferas porque não recebemos as respostas de contato. Chamamos a atenção para uma lacuna entre os artistas que entendemos que seriam acessíveis, e pesquisadores (sejam eles ainda em graduação) que se utilizam de obras artísticas e neste caso cinematográfica, para os seus estudos e produções acadêmicas. Acreditamos que uma aproximação maior entre o universo artístico e acadêmico possa acrescentar em muito para ambos.

No primeiro capítulo, irei desenvolver de que forma se deu a importância do cinema e dos museus no século XIX para as sociedades coevas. No segundo capítulo, falarei sobre como se deu a representação do movimento do cangaço no cinema nacional e nos museus. E por fim, no terceiro capítulo, analisarei a memória, a resistência, o patrimônio e o poder da identidade do Museu Histórico de Bacurau, do filme Bacurau (2019).

## CAPÍTULO 1

### Contextualização da importância dos museus e do cinema no século XIX

Existem diferentes formas de contextualizar a importância dos museus e do cinema no século XIX. Como por exemplo, pode-se abordar o surgimento da sétima arte de forma cronológica: o “pré-cinema” (os autores Hassan el Nouty<sup>32</sup> e Alberto Gabriele<sup>33</sup> defendem a ideia de um pré-cinema): a literatura, a pintura e o teatro, principalmente este último, como manifestação das artes importantíssimas para a existência do cinema antes de sua invenção. Outro modo de abordagem seria a de sua invenção estudando e apontando os vários equipamentos da invenção da fotografia (pela câmera escura no século XVIII)<sup>34</sup> no século XIX, como o talbótipo<sup>35</sup> (ou calótipo), o daguerriótipo<sup>36</sup>, quinetoscópio<sup>37</sup> (ou cinetoscópio), taumatrópio<sup>38</sup>, entre outros.

---

32 Foi um professor e escritor egípcio da Língua Francesa, nascido em 1930 e falecido em 2007. Começou sua carreira na Universidade de Cairo, depois mudou-se para Paris e então, por último, para a Universidade da Califórnia, em Los Angeles. Lá ele lecionou literatura francesa do século XIX e inaugurou estudos sobre obras francófonas. Tem importantes trabalhos como “*Littérature et pré-cinema au* , *escrito em XIXe siècle*”, de 1968. Recebeu importantes prêmios e foi o professor mais popular do seu departamento na UCLA. Disponível em: <<https://senate.universityofcalifornia.edu/files/inmemoriam/html/hassanelnouty.html>>. Acesso em: 23 mar. 2020.

33 Professor universitário graduado pela Universidade Nova Iorque, com mestrado/doutorado pelo Departamento de Literatura Comparativa pela mesma universidade. Além de autor de importantes trabalhos sobre pré-cinema e literatura, a partir do séculos XVIII e XIX, como “*The Emergency of Pre-Cinema: Print Culture and the Optical Toy of the Literary Imagination*”, 2016), também é editor de coleções de artigos, como a “*Sensationalism and the Genealogy of Modernity: a Global Nineteenth Century Perspective*”. Atualmente leciona na Universidade de Melbourne, na Austrália, no Departamento de Estudos Ingleses e Americanos. Disponível em: <<https://events.unimelb.edu.au/presenters/4180-dr-alberto-gabriele>>. Acesso em: 23 mar. 2020.

34 Aparelho óptico de natureza física com o princípio da propagação reta da luz, permitindo a luz que passa pela caixa atingir o objeto que quer ser visto, para então ser projetado na parede paralela ao orifício da caixa. Para tanto, é preciso perfurar pequeno orifício na caixa. A imagem fica invertida e quanto menor o orifício, mais nítida a imagem fica.

35 Inventado por William Fox Talbot (1800-1877), cientista e escritor inglês. O aparelho, com a ajuda de uma câmera escura, consiste na exposição da luz a de um negativo em papel com nitrato de prata.

36 Inventado por Louis Daguerre (1787-1851), pintor, cenógrafo, físico e inventor. Consiste em uma imagem fixada, única, sobre uma placa de cobre com banho de prata, formando uma superfície espelhada. A imagem é, ao mesmo tempo, negativa e positiva.

37 Inventado por William Dickson (1860 – 1935) e patenteado por Thomas Edison (1847-1931), é um instrumento de exibição, mediante a inserção de uma moeda no aparelho, de uma pequena tira de filme em *looping* com imagens/fotografias em movimento de cunho cômico.

38 Brinquedo popular na Era Vitoriana inventado por Peter Mark Roget (1779-1869). É um disco de papelão com imagens diferentes de cada lado, preso a dois pedaços de corda/barbante. Quando a corda é torcida de modo rápido, as imagens dos lados opostos parecem se combinar; um caso de planta e uma planta, um passarinho e uma gaiola.

Esses aparelhos individuais deram espaço para o desenvolvimento de outras tecnologias que culminaram na invenção das câmeras de filmagem, dos rolos/das películas de filmes, dos projetores e, portanto, dos filmes. Pode-se falar também que o cinema surgiu por meio da montagem das películas de filmes.

Pode-se falar igualmente de um “pré-museu”: com as grandes navegações e explorações de territórios “descobertos” (como o Brasil) por exploradores, reis, príncipes, casas reais, artistas e/ou ricos burgueses – majoritariamente europeus de grande poder monetário e portanto aquisitivo –, praticou-se a “coleta” de objetos “exóticos” de diferentes origens e territórios, usados por esses sujeitos/curiosos que detinham uma “cultura erudita” e que tinham como principal objetivo colher o máximo de informação possível afim de tentar compreender o mundo em que viviam. Veio, então, como consequência dessa coleta de objetos, as primeiras formações de coleções particulares, que deram origem aos Gabinetes de Curiosidades ou Câmaras das Maravilhas<sup>39</sup>.

Outra ótica que pode-se ter sobre o surgimento dos museus seria, como explica Poulot (2013), é a de que, segundo a literatura sobre a história dos museus<sup>40</sup>, os museus passaram por uma progressiva e “lógica democratização” ou “evolução”. Em outras palavras, os museus surgiram por meio de um processo ascendente: da passagem de Gabinetes de Curiosidades, lugares de acesso privilegiado para visitaç o e aquisi o de conhecimento, para o acesso do p blico geral. Ou, tamb m, como espa os que uma vez passaram a serem usados “para o controle espec fico de desenvolvimento do governo liberal de acordo com uma perspectiva p s-foucaultiana”<sup>41</sup> (POULOT, 2013, p. 29) (tradu  o nossa). E por  ltimo, como o modelo

---

39 POMIAN, K. *La Culture de la Curiosit . Le temps de la reflexion*. Gallimard, Paris, 1986, pp. 337-359.

40 “The museum’s own memory, generally commemorative, aims to produce either an overall study dedicated to its architecture or to the history of the growth of its collections, or to provide a dictionary of people and places. Thus museum history has been dominated by an approach dedicated either to the history of the collections or to the topography and organisation of the display spaces (this approach is perhaps best exemplified by Aulanier’s monumental work on the Louvre). Museums have also provided the focal point for a history of disciplinary developments, as the institutions were regularly described as the homeland of certain fields of study intimately related to material culture. Germain Bazin provided a study of the birth of art history intimately bound up with the emergence of the museum. The analyses of nineteenth-century visual culture that dates back to the 1970s renewed these approaches, notable the seminal work by Richard Altick, *The Shows of London*<sup>11</sup> dealing with the spectacles in the early-nineteenth-century capital, which included panoramas, waxworks, and human showcases.” (POULOT, 2013, p. 29).

41 “(...) or as spaces of social control specific to the development of liberal government according to a post-Foucauldian perspective” (Idem).

cultural, o museu como um templo de uma arte universal que, por sua vez e naturalmente, “levou a dominação da Europa na história da arte e na consciência do patrimônio no século XXI”.

Todas essas perspectivas mais tradicionais sobre o museu e o cinema são válidas e necessárias para nos ajudar a abordar um outro olhar sobre eles, que é a que nos interessa neste trabalho: de pensar em como eles operam, enquanto mídias, ou seja, mais do que mostrar coisas, os museus e o cinema apresentam conteúdos ao mesmo tempo em que propõem aos seus públicos formas de se visualizar, de observar os conteúdos apresentados. Em outras palavras, o museu e o cinema são dispositivos enunciativos<sup>42</sup> que guiam os seus visitantes/espectadores.

Para começar a falar melhor sobre o que se pretende explicar neste primeiro capítulo, é interessante entender, em um primeiro momento, a importância do visualizar e do observar por aqueles que acessam seus conteúdos. Pois, como observa Crary (1991), quando falamos de visitantes e espectadores consumindo esses conteúdos por meio da observação, a abordagem de experiências sensoriais no século XIX não é comumente feita de uma forma em que não seja para automaticamente relacioná-la como parte “de novas formas de reprodução mecanizada”<sup>43</sup>, ligadas somente as tecnologias relacionadas à visão. Ou como os espectadores são sujeitos que, por meio da observação, sofrem uma dominação institucional<sup>44</sup>. Crary diz que, ao contrário da experiência tátil, o olhar/observar está relacionado a um processo mais amplo do que ele entende por normalização e “submissão” (*subjection*) por parte do observador.

As teorias dos séculos XVII e XVIII sobre o entendimento do corpo e da visão diziam que o toque estava completamente ligado a ela. Ou seja, o toque como forma de visualizar. Como, a partir do toque, o observador fosse capaz de enxergar o que estava em suas mãos; as mãos eram os seus olhos. No século XIX, entretanto, iniciava-se uma repaginação do que se entende da visão e da visualização, e a experiência tátil deixou de ser parte de um componente conceitual relacionado à visão, o que

---

42 Michel Foucault em A Arqueologia do Saber (1969).

43 Tradução nossa: “The standardization of visual imagery in the nineteenth century must be seen not simply as part of new forms of mechanized reproduction (...)” (CRARY, 1991, p. 17).

44 Michel Foucault em “Vigiar e Punir” (1975).

resultou na divisão do olhar e do toque como duas formas de percepção, principalmente de objetos, completamente diferentes.

A autonomia da visão/do olhar, como é discutido pelo autor, foi uma condição histórica para “a reconstrução de um espectador equipado para o consumo de atividades de espetáculo”. Ele diz que o isolamento da visão por consequência dessa emancipação como atividade empírica não somente permitiu que a visão fosse homogeneizada e quantificada, como também permitiu ao que se estava sendo observado/visto a assumir uma identidade subjetiva ligada à posição cognitiva interior do observador. Em outras palavras, o que estava sendo observado assumiu uma subjetividade tendo em vista que, nesse novo momento, a visão é um componente individual de observação e, portanto, também a percepção do sujeito que observa. A câmera obscura e o estereoscópio são ótimos exemplos da individualidade da visão e da subjetividade da percepção.

Um dos aspectos que resultaram do entendimento da autonomia da visão foi o da redefinição da visão como capaz de ser afetada por sensações que não necessariamente têm ligação com uma referência, implicando, desse modo, na construção de um “mundo real” para o observador. Em teorias anteriores, a câmera obscura e a luz (“*mechanics of light*”) eram os vetores de teorias sobre a percepção e observação. Jonathan Crary diz que

quando a luz começou a ser concebida como um fenômeno eletromagnético, ela tem cada vez menos a ver com domínio do visível e da descrição humana da visão. Então é nesse momento no início do século XIX que a física óptica (o estudo da luz e das formas de sua propagação) se funde com a física, e a fisiologia óptica (o estudo do olho e de suas capacidades sensoriais) de repente passou a dominar o estudo da visão (CRARY, 1991, p. 88) <sup>45</sup> (tradução nossa).

O autor explana, por meio de teorias de autores como Johann Wolfgang von Goethe<sup>46</sup>, Arthur Schopenhauer<sup>47</sup> e Marie François Xavier Bichat<sup>48</sup>, o alcance de

---

45 “(...) as light began to be conceived as an electromagnetic phenomenon it had less and less to do with the realm of the visible and with the description of human vision. So it is at this moment in the early nineteenth century that physical optics (the study of light and the forms of its propagation) merges with physics, and physiological optics (the study of the eye and its sensory capacities) suddenly came to dominate the study of vision.” (Idem)

46 Foi um escritor e estadista alemão do século XVIII até o início do século XIX.

47 Foi um filósofo alemão do século XIX.

48 Foi um fisiologista e anatomista francês, conhecido também como pai da histologia e patologia.

conhecimento físico/anatômico até a metade do século XIX sobre o corpo humano e, neste caso, sobre o olho.

O conhecimento do *apparatus* fisiológico, ou seja, do olho (e em vários momentos não somente o olho humano) e mais especificamente da retina como uma “ciência da visão” (*science of vision*), se tornou a base para uma “formação individual adequada às exigências produtivas da modernidade econômica e para as tecnologias emergentes de controle e subordinação”<sup>49</sup> dos observadores (CRARY, 1991, p. 81) (tradução nossa).

Uma das teorias abordadas por Crary em seu livro, é a teoria de Johannes Peter Müller<sup>50</sup>. Apesar de insustentável por diversas falhas, a sua teoria<sup>51</sup> diz que as energias nervosas (*nerve energies*) específicas apresentam os contornos de uma modernidade visual na qual uma “ilusão referencial” é revelada. Ele propõe, basicamente, que a natureza da percepção é definida pelo caminho em que as informações sensoriais são transportadas. A diferença na percepção de ver, ouvir e tocar não é causada por diferenças nos próprios estímulos, mas sim pelas diferentes estruturas nervosas que esses estímulos são capazes de estimular.

Com efeito, “a visão é redefinida como uma capacidade de ser afetada por sensações que não têm vínculo necessário com um referente, pondo em risco qualquer sistema coerente de significado”<sup>52</sup> (CRARY, 1991, p. 92) (tradução nossa). De acordo com essa teoria, Müller é capaz de nos mostrar que o nosso aparato fisiológico (o olho humano) é praticamente defeituoso, inconsistente, vítima de ilusão e, de maneira geral, suscetível a *procedimentos externos de manipulação e estímulo que tem a essencial capacidade de produzir experiências para o sujeito que observa* [grifo meu] (Idem).

---

49 “The collective achievement of European physiology in the first half of the nineteenth century was a comprehensive survey of a previously half-known territory, an exhaustive inventory of the body. It was a knowledge that also would be the basis for the formation of an individual adequate to the productive requirements of economic modernity and for emerging technologies of control and subjection.” (Idem).

50 Foi um biólogo, fisiologista e anatomista alemão do século XIX. Contribuiu nos campos da fisiologia, anatomia, neurologia, embriologia e zoologia.

51 Lei das Energias Específicas Nervosas (1835). Disponível em:

<<https://www.oxfordscholarship.com/view/10.1093/acprof:oso/9780199322350.001.0001/acprof-9780199322350-chapter-5>>. Acesso em: 6 abr. 2020.

52 “(...) vision is redefined as a capacity for being affected by sensations that have no necessary link to a referent, thus imperiling any coherent system of meaning.” (Idem)

As ciências empíricas do século XIX, e mais especificamente das décadas de 1830 e 1840, começaram o processo de uma descrição para uma equanimidade comparável do observador, capaz de formar uma condição prévia para o domínio externo e de anexação das capacidades do corpo humano, para o então aperfeiçoamento de tecnologias de atenção (*technologies of attention*), nas quais sequências de estímulos ou imagens podem ser capazes de produzir o mesmo efeito repetidas vezes.

A conquista desse tipo de neutralidade ótica juntamente a uma redução do observador a um estado supostamente básico, foi ao mesmo tempo o objetivo para uma experimentação sem muita força teórica da segunda metade do século XIX, ao mesmo tempo em que foi criada a condição para a formação de um sujeito observador que seria capaz de consumir as novas e amplas quantidades de conteúdos imagéticos, e de informações que circulam cada vez mais durante esse período. Como o autor diz,

Era a refilmagem do campo visual não em uma tabula rasa na qual representações ordenadas podiam ser dispostas, mas em uma superfície de inscrição na qual uma gama promíscua de efeitos poderia ser produzida. A cultura visual da modernidade coincidiria com essas técnicas do observador<sup>53</sup> (CRARY, 1991, p. 96) (tradução nossa).

Essa breve explicação (na verdade muito breve, pois o nosso objetivo não foi nos aprofundar nesses estudos), e igualmente importante sobre uma das várias teorias físicas de conhecimento sobre o olho e sobre estímulos, foi necessária para nos guiar e para, muito rapidamente, entender um pouco sobre o espectador/sujeito observador do século XIX. Neste século, de modo geral, esse sujeito detinha uma série de atividades e práticas culturais da vida moderna que culminaram em experiências no mínimo interessantes e que foram levadas para o museu e para o cinema, e vice-versa.

---

53 "It was the remaking of the visual field not into a tabula rasa on which orderly representations could be arrayed, but into a surface of inscription on which a promiscuous range of effects could be produced. The visual culture of modernity would coincide with such techniques of the observer." (Idem)



Schwartz (2001)<sup>54</sup> examina dois momentos na cidade de Paris que coabitaram com os momentos iniciais do cinema<sup>55</sup>: os museus de cera, o necrotério de Paris e o panorama, citados nos guias da cidade. Essas respectivas atividades (depois entendidas como entretenimento) começaram a ser utilizadas para a formação de uma descrição de um sujeito observador/espectador pré-cinematográfico. No final do século XIX, essas atividades tornaram-se atividades de massa para uma cultura de massa. Os jornais impressos juntamente com as suas narrativas do cotidiano da cidade de Paris mediam o olhar do sujeito observador, culminando em uma compreensão do espetáculo para a autora como sendo como inseparável do realismo e da familiaridade nas narrativas impressas nesses jornais.

Começando então pelo necrotério de Paris, construído em 1864 atrás da catedral de Notre Dame, esse local possuía uma sala de exposição e era aberto ao público “sete dias por semana, do amanhecer ao anoitecer”. Seu público era composto por homens, mulheres, crianças, trabalhadores de Paris e também de turistas. Segundo as informações que a autora fornece em seu texto, o necrotério atraía até 40 mil pessoas em seus dias de maior movimentação, isto é, quando “a história de um crime circulava na imprensa popular e os visitantes curiosos faziam fila na calçada à espera de andar em fila pela *salle d'exposition* para ver a vítima” (SCHWARTZ, 2001, p. 338). Na sala de exposição, os corpos eram exibidos atrás de uma janela de vidro.

Esse caso é interessante porque nos leva a questionar por que um necrotério, que enquanto instituição municipal tinha como principal objetivo realizar a identificação de indivíduos falecidos assim como a causa de sua morte, atraía tantos visitantes que sequer estavam ali para fazer o reconhecimento das vítimas? Por que um necrotério atraía mais visitantes que o Museu do Louvre, por exemplo, que já estava aberto ao público desde 1797? Além de não ser preciso pagar para entrar e visitá-lo, havia outras duas razões. A primeira diz respeito ao que a autora chama de “voyeurismo

---

54 Graduada pela Universidade de Princeton (1986) e com PhD pela Universidade da Califórnia (1993,) ela é professora de História da Arte, História e *Critical Studies* na Universidade do Sul da Califórnia. Também é diretora do Instituto de Pesquisa em Estudos Visuais. Disponível em: <<https://dornsife.usc.edu/vanessaschwartz>>. Acesso em: 13 abr. 2020.

55 Infere-se pelo texto que a autora compreende o início do cinema com a primeira apresentação do cinematográfico e em seguida, em 1895 com a primeira exibição pública dos irmãos Lumière (“A Chegada de um Trem na Estação”), no Grand Café, em Paris. O cinema, então, acabou por tornar-se mais que uma série de novas invenções e tecnologias porque abraçou diversos elementos que já podiam ser encontrados em numerosos aspectos da chamada vida moderna (SCHWARTZ, 2001, p. 338).

público”: o entretenimento a serviço do estado. Os visitantes iam somente para olhar com o “pretexto de estar cumprindo um dever cívico”:

O registro histórico não oferece muitas respostas diretas. O estudo das descrições do necrotério na imprensa popular e na literatura administrativa, no entanto, oferece um meio pelo qual se pode tentar reconstruir a fascinação do necrotério. A grande maioria dos visitantes não ia lá pensando que poderia de fato reconhecer um cadáver. (SCHWARTZ, 2001, p. 340)

A segunda razão, e a que também vemos como mais interessante para a construção da ideia deste capítulo, é que o necrotério reforçava o desejo de olhar/observar. Os jornais tiveram um papel fundamental para reforçar esse desejo, pois as notícias dos indivíduos mortos eram sensacionalistas e descritas em detalhes para os leitores. Os chamados *fait divers*: “rubrica do jornal popular que reproduzia com detalhes extraordinários, escritos e visuais, representações de uma realidade sensacional” (SCHWARTZ, 2001, p. 340), também tiveram seu papel, pois eram quase sempre baseadas em histórias reais saídas dos jornais. Sendo assim, “o necrotério serviu como um auxiliar do jornal” (Idem), o que levou Schwartz a chamar atenção para o papel fundamental que a imprensa teve na sociedade parisiense e no desenvolvimento do espetáculo.

Apesar da existência de histórias de terror e/ou romances contendo aspectos de terror como Frankenstein<sup>56</sup> e os contos de Edgar Allan Poe<sup>57</sup>, a realidade parecia ser bem mais interessante para os cidadãos parisienses. O necrotério tornou-se um espetáculo baseado na realidade. A visita a um local mórbido como um necrotério aparentemente parecia valer mais a pena pois os corpos ali expostos não eram imitações ou truques ilusionistas que enganam o olhar (“*trompe l’œil*”<sup>58</sup>).

Mas mais que isso, a autora considera o necrotério sendo uma “atração mórbida”: fazia parte do circuito turístico da cidade “na mesma categoria da Torre Eiffel, de Yvette Guilbet e das catacumbas” (SCHWARTZ, 2001, p. 343). Para além de um lugar de espetáculo e entretenimento sombrios da realidade, os jornais, juntamente com o necrotério e antes do aparato do cinema, foram dispositivos midiáticos que

---

56 Escrito pela escritora britânica Mary Shelley (1797-1851), o romance foi lançado em 1818.

57 Nascido em 1809 e falecido em 1849, Edgar foi um autor, poeta, editor e crítico literário do movimento romântico estadunidense.

58 Técnica artística francesa usada principalmente nas artes plásticas e na arquitetura. Por meio de truques de perspectiva, cria-se uma ilusão de ótica capaz de tornar formas de duas dimensões para que pareçam tridimensionais.

propuseram ao sujeito observador um modo de visualizar e observar um recorte da realidade local de Paris:

Os jornais davam destaque às histórias das multidões do local, e, como os jornais, o necrotério representava uma vida parisiense tornada espetáculo. A *salle d'exposition*, suas cortinas, as filas do lado de fora, os cadáveres vestidos e sentados em cadeiras e as ilustrações dos jornais garantiam que a realidade aí fosse rerepresentada, mediada, orquestrada e espetacularizada. (Idem)

É nesse sentido, também, que os sujeitos observadores, a partir do que foi elucidado acima, podem ser chamados de sujeitos pré-cinematográficos (como também já propusera a autora).

Nouty (1968) argumenta que o pré-cinema não se voltou exatamente para a literatura como um modelo para a sua existência, mas sim para o teatro. Apesar de não ter conhecimento de nenhuma teoria que se propusesse desmentir a ligação entre o teatro e o cinema, e mesmo que existisse alguma, não obteria sucesso pois, para ele, é quase impossível esconder as ligações entre o cinema e o teatro<sup>59</sup>.

Essas ligações são, em um primeiro momento<sup>60</sup> o discurso (o *dialogue de scène*), e mais tarde, o espetáculo, quando, nos anos de 1800, houve a necessidade de transformação do teatro para uma arte dramática da representação em consequência das transformações coevas: “No contexto francês do século XIX, o espetáculo ocular foi uma reação contra um teatro essencialmente literário, um desejo de conciliar o dizer ao de mostrar” (NOUTY, 1968, p. 203)<sup>61</sup> (tradução nossa). O século/tempo ocular do espetáculo havia chegado<sup>62</sup>, e com ele os cinemas e os museus.

59 “Cependant, il est remarquable que le cinéma n'ait pas commencé par se tourner vers le roman, comme vers un modèle possible, mais vers le théâtre. Nous n'ignorons pas les arguments qu'on invoque en faveur d'une incompatibilité radicale du théâtre et du cinéma. Quelle qu'en soit la validité, ils ne sauraient dissimuler un trait commun à ces deux arts, celui d'être des spectacles, ce qui nous paraît établir entre eux une parenté plus étroite qu'entre le roman et le cinéma. Cette similitude fondamentale aurait dû nous inciter à postuler a priori que la voie royale du pré-cinéma devait être le théâtre. Mais nous avouons n'être parvenu à cette conclusion qu'après des lenteurs et des hésitations, à la suite d'un examen attentif de l'histoire de l'art dramatique au XIXe siècle. Les thèses, pour la plupart fallacieuses, sur l'opposition foncière du théâtre et du cinéma, avaient obscurci notre vision objective des choses.” (NOUTY, 1968, p. 201).

60 Mais precisamente nos séculos XVII com o movimento Renascentista ainda prevalecendo sobre a Europa.

61 “Dans le contexte français du xixe siècle, le spectacle oculaire, c'était une réaction contre un théâtre essentiellement littéraire, une volonté de réconcilier le dire et le montrer.” (Idem)

62 “(...) et Théophile Gautier nous a légué, en plus d'une vague ébauche de l'esthétique de ce théâtre

O necrotério fechou suas portas em 1907. Entretanto, um outro dispositivo midiático muito interessante foi inaugurado em 1882, o Musée Grévin<sup>63</sup>, também conhecido como o Museu de Cera de Paris. Este museu foi fundado pelo jornalista Arthur Meyer e pelo caricaturista Alfred Grévin. Com a promessa de representar os principais eventos que estavam ocorrendo na cidade, e com “precisão e fidelidade”, esses dois agentes tinham em mente que esse museu seria “um aprimoramento dos jornais, como um modo mais realista de satisfazer o interesse do público pelos fatos diários” (SCHWARTZ, 2001, p. 345), por acreditarem que as notícias impressas não satisfaziam inteiramente o público.

Os elementos cenográficos (como os dioramas) e acessórios que faziam parte das peças de cera variavam muito de qualidade, e por isso o realismo das peças também variava. Mesmo com a diferença na qualidade, ainda assim, os críticos à época, como explica a autora, “comentavam constantemente a verossimilhança do museu, denominando-o uma crônica em ação e um jornal animado” (Idem). Além de peças de personagens, também eram expostos quadros de cera, representando um personagem histórico, que também dependeria da qualidade da cópia do quadro.

Muito bem. Por mais que esse museu em particular propusesse (ao contrário de outros museus à época) exposições dinâmicas e que mudavam com frequência, entretanto, o que vale a pena frisar dessas informações, é que como dispositivo midiático, essa instituição dependia também do reconhecimento *visual* do seu público ao que lhes era proposto observar: “seu sucesso residia, em última instância, no olho do espectador” (p. 346). Essa diversificação em suas exposições era tamanha que, em sua expografia, os quadros ficavam um ao lado do outro sem parecer ter relação nenhuma entre eles. A autora compara às colunas de jornais “preenchidas com histórias aparentemente desconexas”.

É interesse pensar que mesmo que pudesse existir uma desconexão entre as peças apresentadas ao seu público, esse museu estava se comportando exatamente como se esperava, como explica Poulot: orquestrar narrativas explicativas que

---

marginal, ce qui ressemble le plus à un manifeste en faveur d'un genre qui n'eut pas sa Préface de *Cromwell*. Il est question, bien entendu, de la proclamation de Gautier : « Le temps des spectacles oculaires est venu » (9).” (GAUTIER, 1858, pp.174-175, *apud* NOUTY, 1968, p. 202).

63 “O Musée Grévin foi em parte inspirado pelo bastante popular Madame Tussaud, de Londres, ele próprio um descendente direto do conhecido gabinete de cera de Philippe Curtis, popular em Paris durante o período revolucionário” (SCHWARTZ, 2001, p. 345).

orientasse o interesse de estar investido no objeto<sup>64</sup> (2013, p. 38) (tradução nossa). Como explica o autor, nos estudos sobre os museus, durante todo o século XIX, o que se tentava entender, era como a observação, contemplação/visualização de obras artísticas impactaria no visitante e como os museus poderiam balancear o gosto do seu público com o desenvolvimento de competências internas (Idem). O resultado do impacto do público com o trabalho que o museu exercia, isto é, a mediação entre o que se propunha ao seu visitante observar, automaticamente resultava no poder da instituição naquela sociedade.

Essa compreensão fica muito explícita no trecho a seguir da autora com quem temos trabalhado neste capítulo. Veja:

A justaposição de líderes políticos, atores e artistas confirmava uma ordem social moderna dominada pela celebridade e baseada na popularidade. Com o que parecia uma “ousada extravagância”, celebridades preenchiam esse “panteão parisiense”. Que a cantora de café-concerto Yvette Guilbert e o presidente da república pudessem estar lado a lado indicava que o museu de cera também fazia eco à base da legitimidade política na Terceira República francesa, na qual políticos – como atores e artistas – ascendiam e caíam aparentemente em virtude da preferência da multidão. (SCHWARTZ, 2001, p. 347)

Apesar dessa desconexão entre um personagem apresentado e outro, o Museu também proporciona aos seus visitantes não só “conhecerem” pessoas que eles provavelmente nunca chegariam a ver pessoalmente, mas também fazer parte da realidade representada, tendo como “habitar perspectivas múltiplas – vistas panorâmicas – ao mesmo tempo em que as exposições quase sempre ofereceriam acesso privilegiado, funcionando como uma janela para Paris” (p. 347). A construção de narrações proporcionadas pelo Museu foi utilizada em uma série de nome “A História de um Crime” (*“L’Histoire d’un crime”*)<sup>65</sup> que retomavam às narrativas dos jornais da época, que tanto retratavam casos de terror, como também histórias de grande violência da vida real.

---

64 “It includes orchestrating explicative narratives that orientate the interest to be invested in the object. The object’s final creation so to speak is the narrative that the expert or the visitor produces as a reaction to his encounter and engagement with the object in the museum context. During the nineteenth century all of the amateurs of the museum world tried to understand how the contemplation of art works might impact on the visitor and how museums might weigh in on the balance of public taste and develop certain competencies” (Idem).

65 Uma curiosidade interessante. Schwartz diz: “Não é de supreender que Ferdinand Zecca, um dos primeiros cineastas da Pathé, tenha feito sucesso com um filme, em 1901, intitulado *“L’Histoire d’un crime”*, baseado na exposição do Musée Grévin” (2001, p. 351).

Uma série de sete quadros, a exposição retratava as vicissitudes de um crime do começo ao fim: o assassinato, a prisão, o confronto do assassino com sua vítima no necrotério, o julgado, a cela do condenado, a preparação para a execução e a própria execução” (SCHWARTZ, 2001, p. 351).

A exposição foi um grande sucesso e também obteve um grande número de visitas. Recebeu diversas críticas positivas e foi comentada até como sendo um “*fait divers* vivo”. Essa narrativa proposta pelo Museu, segundo a autora, se assemelhou a uma narrativa “como um romance em capítulos – uma coluna-padrão de quase todos os jornais do fim do século XIX” (Idem). O que foi considerado de maior sucesso nessa exposição, no entanto, não foram os elementos midiáticos apresentados cenograficamente (os personagens de cera, por exemplo), mas sim *como* a narrativa foi montada, em sequência. Foi esse formato de contar uma história ao seu público que construiu uma ilusão da visualização e uma nova forma de observação pelo sujeito/visitante da vida real.

Se faz necessária aqui uma consideração sobre a questão do objeto. No século em questão neste texto, mais especificamente na sua primeira metade, os objetos de museus foram itens que forneceram às instituições museais um modo de poder para formar uma narrativa e, portanto, uma forma de comunicação com os seus públicos. Por isso, é importante pensar sobre o objeto de museu (*musealia*), a sua importância e o seu papel no poder que lhes é atribuído na construção de narrativas. O que, fundamentalmente, dá aos museus espaço para se tornarem dispositivos midiáticos.

Não vamos entrar a fundo sobre a história dos museus, mas é importante ressaltar que essas instituições, fossem elas históricas ou artísticas, tiveram o seu nascimento, num primeiro e “primitivo” entendimento, em decorrência dos objetos que eram colecionados pelos agentes envolvidos nesse movimento de colecionar e, em um outro momento, exibi-los para então contar algo (“*practise of ‘showing and telling’*”<sup>66</sup>).

Pensar em como os objetos de museus mediam as relações sociais e como esses objetos podem ser lidos (ou vistos) como obtendo uma forma de subjetividade e agenciamento é o foco dos estudos da antropologia dos objetos e/ou do estudo da

---

66 Tony Bennett em *The Birth of the Museum* (1995).

história material da arte (2013, p. 30) (tradução nossa), como aponta Dominique Poulot em seu texto que vem sendo explorado neste trabalho.

É recorrente, no senso comum, a ideia de que os objetos foram e são elaborados pelo ser humano na medida das necessidades deste na relação com o mundo exterior. Inclusive, etimologicamente, objeto é aquilo que se encontra em oposição ao sujeito, fora do sujeito: *ob-jectum*. Na língua portuguesa, o verbo *jeter* (bastante comum em francês, por exemplo) não é usado. Foi retomado com a informática por meio da palavra *ejetar*, ou seja, colocar para fora. O objeto é aquela materialidade externada do pensamento humano no processo de criação, de manufatura. Moles (1981) defende que objeto é tudo aquilo que é fabricado pelos seres humanos, distintos das “coisas”, essas relativas a tudo aquilo que é encontrado na natureza. Um machado de pedra é um objeto porque manufaturado; a pedra que o compõe é uma coisa pois pertencente ao mundo natural.

Sem dúvida, essa ideia de um sujeito que se opõe ao objeto está na raiz da denominação da lente da máquina fotográfica ou do cinematógrafo de “objetiva”. Como algo que é capaz de direcionar a luz externa para uma película sensibilizada com sais de prata interna ao equipamento sem a interferência dos seres humanos. Outro exemplo: quanto queremos dizer que algo é neutro, que não detém a interferência humana, dizemos que é “objetivo”.

Há que se considerar, no sentido de endossar essa visão, que no contexto dos museus europeus do século XIX, especialmente aqueles de arqueologia e história natural musealizavam-se objetos que se encontravam distantes temporalmente dos cientistas e pesquisadores que os encontravam; havia uma lacuna temporal significativa – séculos, por vezes milênios – que impediam que as sociedades que produziram aqueles objetos pudessem se manifestar sobre os objetos por eles confeccionados o que acabou por dar asas à imaginação daqueles homens e mulheres do século XIX (DAVALLON, 2015) ao produzirem conhecimento e saber relacionados aos artefatos do passado. Sendo assim, os objetos se encontravam distantes física e temporalmente não só dos pesquisadores e cientistas como também do público que os visitava nos museus. No interior do pensamento evolucionista, a ideia era de buscar parâmetros que viabilizassem a comparação das diferentes formas de estar no mundo do ser humano através dos séculos. Não é difícil imaginar que a ideia de funcionalidade atendeu a essa perspectiva. As diferentes sociedades

confeccionaram objetos para atender às necessidades de abrigo, alimentação e assim por diante.

Dessa compreensão dos objetos como resposta às necessidades e funções sociais, estudiosos como Roland Barthes (2001), Marshall Sahlins (2003) passaram a se perguntar sobre objetos que, a princípio, não tinham função alguma, eram inúteis, mas tinham significado. Além disso, Barthes (2001) afirma que para além da função que um objeto tenha ou exerça, há sempre um significado atribuído e re-atribuído.

Nesse sentido, os museus do século XIX contribuíram para a realização de uma outra operação: da coisa ao objeto e do objeto à *musealia*, ou seja, o objeto de museu, aquele que sofreu uma operação: a musealização. No contexto dos museus, esse processo que Barthes, Sahlins e outros estudiosos chamam de atribuição de significado, passa a ser mais importante do que a sua funcionalidade que, a princípio, motivou sua coleta por parte do pesquisador/cientista. Portanto, como assevera Brulon (2015), o objeto em situação museal é um conjunto de informações/significados: é um sistema. Diferentemente de Moles (1981) é um sistema porque sua transformação de coisa em objeto se dá por meio da classificação que os campos de conhecimento operam naquela determinada coisa a transformando em objeto arqueológico, antropológico, histórico ou artístico.

No século XIX todo um vocabulário específico para classificar objetos por essas disciplinas já estava estabelecido no campo dos museus: para além dos termos 'quadros', 'estátuas', etc., outros como 'antiguidade', ou 'obras de arte', ainda são frequentemente utilizados para se referir às obras presentes nos museus desse período. (...)

No momento da criação dos primeiros museus de etnografia a partir do final do século XIX e ao longo de grande parte do século XX, a busca por testemunhos materiais do homem e de seu meio desempenhava um papel fundamental no desenvolvimento das pesquisas etnográficas. Na verdade, foi o acúmulo e a organização dos objetos da cultura material de diferentes sociedades nos museus europeus e em alguns museus das colônias que levou a antropologia a se legitimar como disciplina científica reconhecida. (BRULON, 2015, p. 27)

As transformações na compreensão dos objetos de museus a partir das experiências relacionadas aos ecomuseus, à Mesa de Santiago do Chile, a Nova Museologia e à Museologia Social têm tido a tendência de, pelo menos nos museus brasileiros, revelarem uma necessidade de requalificação da relação do público e também das próprias instituições museais com as coleções por eles detidas.



Por exemplo: Lima e Soares (2016) sobre a coleção *A Africana do Museu Nacional*, do agora perdido Museu Nacional do Rio de Janeiro, na Quinta da Boa Vista, ligado à Universidade Federal do Rio de Janeiro, discorrem sobre como os objetos doados, comprados e permutados nesse Museu entre os séculos XIX e XX por diferentes indivíduos, mudaram o modo de observação em relação a essa coleção em específico após pesquisas ancoradas a uma visão desconolizada sobre esses objetos (e também corpos pretos e escravizados, que eram vistos como coisas e não indivíduos, humanos). As autoras também chamam a atenção para o início, por meio de projeto de pesquisa, do levantamento sistemático dessas coleções então etnográficas africanas, que ainda estavam em andamento.

Elas vão dialogar sobre a trajetória dos objetos e da composição da coleção por meio, principalmente, do livro de registro do MN desde a sua criação, em 1818:

muitos deles chegaram ao Brasil, ainda naquele século, quando os atuais países africanos ainda não existiam. Fazem, portanto, parte de um tempo que já passou, de um continente que enfrentou profundas transformações ao longo dos últimos séculos e que carrega até hoje as marcas da escravidão (LOVEJOY, 2002, n.p., *apud* LIMA; SOARES, 2002, p. 330).

Entre os objetos que são estudados no artigo, nos chamou a atenção uma “‘coroa’ da Lira do Guerreiro alagoano” que foi responsável por identificar, segundo as autoras, na formação de identidades a partir de uma proximidade entre as heranças da diáspora africana e das tradições da região Nordeste do Brasil, estruturadas majoritariamente em práticas africanas e indígenas. Outro objeto é a máscara Ekoi “recolhida entre os keaka, povo que habita a bacia do rio Cross” (LIMA; SOARES, 2016, p. 339), de Camarões, antiga colônia alemã. A máscara foi permutada do Museu de Berlim em 1928 para o MN às mãos de Heloísa Alberto Torres, então chefe da seção de Antropologia e Etnografia do Museu. Essas máscaras eram utilizadas em rituais e de iniciação e funerais. Como também comentam as autoras, atualmente as máscaras já não são mais vistas/utilizadas e, portanto, se tornaram “objetos de grande valor museológico”.

Por meio desses e de outros objetos que fazem parte da coleção tratada no texto em referência, e dos poucos documentos que eram possíveis de serem encontrados, as autoras foram capazes de olhar para além deles e compreender as relações que giraram em torno desses objetos – tradições, rituais, identidades, guerras, colonialismo e também o longo e doloroso processo de escravização dos

povos negros de inúmeras partes do continente africano. Novos olhares advindos da história e da museologia sobre a coleção *A Africana* significou a identificação dos povos os quais pertenciam esses objetos; promoveu uma releitura mais atenta e descolonial sobre a história e a identidade desses povos africanos e também nas identidades afro-brasileiras, por sua vez culminando também na releitura de uma parte do Brasil com a sua própria história que tenta o tempo todo negar e apagar os efeitos da escravidão e a sua relação com esse processo:

Descolonizar as coleções de objetos africanos hoje existentes no Brasil é, como começo, abrir os acervos etnográficos e incentivar pesquisadores ao seu estudo; é buscar recursos para a conservação dessas coleções; é promover a produção de catálogos e exposições; e finalmente é trazer, através do contato com o grande público, a atenção dos visitantes dos museus brasileiros para a importância dos povos africanos no passado e no mundo moderno (LIMA; SOARES, 2016, p. 350).

## **CAPÍTULO 2**

### **O cangaço no museu e no cinema nacionais**

#### **O imaginário do cangaço**

O segundo capítulo deste trabalho tem como objetivo analisar um conjunto de características selecionadas que acreditamos que ajudam a pensar o Museu Histórico de Bacurau, do filme Bacurau (2019). Entretanto, para chegar nesse objetivo, entendemos que é necessário passar por alguns caminhos que irão nos permitir entender essas características. Nelas estão contidos elementos essenciais que podem nos ajudar com o objetivo geral deste trabalho, e por isso terão um espaço de apresentação e contextualização no que se refere a uma continuação da discussão do duo museus e cinema.

O primeiro desses caminhos é o imaginário do Cangaço<sup>67</sup> e a sua identidade (duas narrativas bastante complexas). Existe uma literatura diversa que aborda esse tema de diferentes maneiras. Passarei por alguns desses textos que acreditamos que possam nos ajudar a dialogar com nosso objeto de estudo.

---

67 “A expressão ‘cangaço’ deriva de ‘canga’, uma peça de madeira que se coloca no pescoço do boi para puxar o carro (carro-de-boi). Este nome também foi atribuído ao conjunto de equipamentos que o bandido sertanejo carregava consigo, que era bastante volumoso. O cangaceiro, portanto, era o homem que andava ‘debaixo da canga’ ou vivia da ‘canga’, tendo que estar sempre disponível ao seu senhor. O cangaço, naturalmente, passou a ser um modo de vida.” Marcelo Dídimo Souza Vieira em “O Cangaço no Cinema Brasileiro”, 2007, p.4.

O fenômeno social e histórico do Cangaço, segundo algumas fontes históricas<sup>68</sup>, tem início no século XVIII, tendo seu ápice ocorrido de 1870 a 1940<sup>69</sup>. Melhores terras, pastos e fontes de água foram recursos de sobrevivência que sofreram grande disputa pelos donos de terra da região da caatinga brasileira. Dória (1981) destaca que, após a Declaração da Independência (7 de setembro de 1822), esse movimento torna-se um acontecimento

(...) que significou a formação de um Estado nacional em território da antiga colônia, tais conflitos se agravaram ainda mais, uma vez que a formação da classe dirigente se daria através da incorporação, em seus quadros, daquelas lideranças locais com comprovada capacidade de domínio e direção política (DÓRIA, 1981, pp. 22-23).

Para manter a ordem entre as famílias proprietárias de terras e em eterna disputa pelos recursos mencionados acima, formaram-se bandos (milícias privadas), e nesses bandos havia jagunços e cangaceiros ditos “mansos”. Os jagunços eram considerados como um tipo de guarda-costas do coronel/proprietário. Os cangaceiros “mansos” eram trabalhadores comuns das terras (que não eram suas) e trabalhavam majoritariamente com o gado e/ou com o cultivo. Sendo dependentes do coronel, tinham como função a defesa incondicional dele, e em troca, recebiam proteção.

Dentro de uma perspectiva sociológica, Queiroz (1977) exemplifica de uma maneira mais detalhada como se davam essas diferenças e hierarquias no trecho a seguir:

Dentro do círculo da linhagem e da parentela, a posição de chefia era conquistada mais pelo prestígio e pelas qualidades pessoais do que propriamente pela fortuna. Ao chefe da parentela se pede conselho, mas ele,

---

68 “Não se sabe ao certo quando um grupo de cangaceiro começou a agir fora da proteção de um clã, mas há documentos atestando que em fins do séc. XVIII, bandos independentes já existiam, tendo como ponto de partida as guerras de família” (QUEIROZ, 1977 p. 59).

Outras fontes são: 1) Júlio José Chiavenato. “Cangaço a força do Coronel”. São Paulo: Brasiliense, 1990.

2) Victor Nunes Leal. “Coronelismo, enxada e voto”. 2. ed. São Paulo: Alfa-Ômega, 1975.

3) Frederico Pernambuco de Mello. “Guerreiro do sol: violência e banditismo no nordeste do Brasil”. São Paulo: A Girafa, 2004.

4) Billy Jaynes Chandler. “Lampião, o rei dos cangaceiros”. Tradução de Sarita Linhares Barsted. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1980. (Coleção Estudos brasileiros; v. 46) Tradução de: The bandit king, Lampião of Brazil.

5) Frederico Bezerra Maciel. “Lampião, seu tempo e seu reinado: a guerra de guerrilha”. 2. ed. Petrópolis, 1988.

Entre outros.

6) Durval Muniz de Albuquerque Júnior. “Vede Sertão, Verdes Sertões: cinema, fotografia e literatura na construção de outras paisagens nordestinas”. **Revista de História e Estudos Culturais**. Janeiro/ Fevereiro/ Março/ Abril/Junho de 2016 Vol. 13, Ano XIII, no 1.

69 DÍDIMO (2007).

por sua vez, nos momentos difíceis, reúne a “tribo” e confabula com ela. Quando a parentela é poderosa, quem a dirige se torna o chefe político de uma localidade ou mesmo de uma região: é o poderoso “coronel” de uma zona. Este título se difundiu a partir dos tempos do Império, em que cada batalhão, cada regimento da Guarda Nacional representava uma parentela. Pouco a pouco, o termo “coronel” passou a significar não um posto militar, e sim um “personagem importante”, o *primus inter pares* (QUEIROZ, 1977, p. 36).

Ela ainda considera que existem dois “tipos” de cangaceiros: os dependentes (os “mansos”) e os cangaceiros independentes. Os primeiros, como já sinaliza o termo, são dependentes de seus coronéis, não tão dependentes para comida e habitações/moradias, mas sim e principalmente para proteção em troca de serviços irrecusáveis que eram necessários de serem realizados para a obtenção de proteção. Por sua vez, os independentes se comportam de uma maneira diferente: eram quase nômades, estavam em constante itinerância. Prezavam fortemente pela sua liberdade e não se colocavam a serviço dos coronéis ou outros representantes da elite nordestina. Abriam a possibilidade de se formar relações amistosas com a elite por meio de eventuais acordos. De uma forma geral, esses cangaceiros eram liderados por um chefe carismático, o qual se impunha sobre os demais pela coragem e força.

Dessa forma, nasceram então bandos que atuavam de forma autônoma. Eles praticavam assaltos ou, como já mencionado, faziam favores aos grandes senhores de terras. “Quando atacavam uma vila por ordem de um coronel, esses bandos aproveitavam para realizar suas vinganças pessoais e fazer saques para si próprios ou distribuir entre o povo” (DÍDIMO, 2007, p. 6), como uma espécie de banditismo social, que prefigurou o cangaço como seria conhecido anos mais tarde e como é conhecido até hoje.

Hobsbawn (1975) conceitua os bandidos sociais da seguinte forma:

O ponto básico a respeito dos bandidos sociais é que são proscritos rurais, encarados como criminosos pelo senhor e pelo Estado, mas que continuam fazer parte da sociedade camponesa, e são considerados por sua gente como heróis, como campeões, vingadores, paladinos da Justiça, talvez até mesmo como líderes da libertação e, sempre, como homens a serem admirados, ajuda dos apoiados (HOBBSAWN, 1975, p. 11).

Para Dídimo (2007), ao também se utilizar da leitura do autor citado acima sobre banditismo social e bandidos sociais, classifica os cangaceiros da seguinte maneira:

(...) o ladrão nobre, que casualmente ajudava as famílias mais pobres; o *haiduk*<sup>70</sup>, pois eram inconformados com a injustiça social e combatiam as autoridades públicas como uma espécie de resistência; e o vingador, marca registrada de vários cangaceiros e, normalmente, a vingança era o motivo para a entrada no banditismo. (DÍDIMO, 2007, p. 6)

Há ainda algumas diferenças dentro desse conceito/termo guarda-chuva sobre o cangaceiro. Por exemplo, alguns não poderiam ser classificados como ladrões de causas nobres ou *haiduks*, mas sim como cangaceiros que agiam como “bandos de calamidades”. Esses sujeitos surgiam quando acontecia alguma calamidade, especialmente ocasionada pelo clima. A fome e o instinto de sobrevivência prevaleciam nesses momentos de dificuldade. Dutra (2011) explicita essa situação a seguir:

Nesses períodos, toda forma de subsistência via-se ameaçada (destruição da agricultura, miséria, falta d’água, inanição, etc.), sendo a solução imediata, assaltos em busca de alimento. Quando a vida voltava à normalidade, após o período de intempérie, esses bandos se dissipavam. Uma das suas principais características era a indisciplina e falta de organização, o oposto dos bandos independentes (DUTRA, 2011, p. 24)<sup>71</sup>.

Os bandidos sociais, então, eram vistos como heróis pela população ao seu redor, mas inimigos das autoridades e do Estado.

Dentro da perspectiva dos “bandidos sociais” e “cangaceiros independentes”, entram então grandes personagens desse fenômeno. Alguns deles são: Inocêncio Vermelho, Antonio Silvino, Virgulino Ferreira da Silva (vulgo Lampião) e Cristino Gomes da Silva Cleto (vulgo Corisco). O mais notório entre eles é Lampião, que permaneceu por mais tempo no cangaço por suas façanhas, incluindo aí as suas ações consideradas de grande violência. Lampião, apesar de ser considerado ambíguo entre suas ações de justiça e de violência, e por isso quase impossível de

---

70 Bandoleiros, salteadores, banidos nômades, assaltantes de beira de estrada dos Bálcãs. Tiveram seu maior tempo em atividade durante a Baixa Idade Média (1300 – 1500) até o fim da Idade Moderna (1453 – 1789).

71 O autor ainda aborda em seu trabalho a visão de Gustavo Barroso em “Heróis e Bandidos” (1931), que ao estudar os cangaceiros, diz que, pela perspectiva de Barroso, “o bandido sertanejo seria uma resposta ao meio. O espírito de oposição gestado nele foi o mecanismo de reivindicação em um espaço no qual faltavam outros meios, sobrando somente as armas para alcançarem seus objetivos. Há, então, a justificativa do culto à bravura, tão cara à sociedade sertaneja, exercendo uma dominação psicológica e social sobre os sujeitos e suas atitudes.” (2011, p. 30). E assim surgiram “o homem bravo” e a “mulher de fibra” do Nordeste. Essa visão deu espaço para a construção de estereótipos relacionados à personalidade do povo nordestino.

ser enquadrado como bandido social, foi e está imortalizado dentro do imaginário social do Nordeste e do Brasil (DUTRA, 2011, p. 37).

Outra característica importante é a característica social do sujeito cangaceiro (ou “equipamento expressivo”)<sup>72</sup>. Esse equipamento no contexto do cangaço permitiu a Lampião, por exemplo, criar uma identidade social incomum comparada a de cangaceiros anteriores a ele. Como desenvolve Araujo (2013) em seu trabalho sobre a vestimenta relacionada a aparência<sup>73</sup> cangaceira de Lampião, a autora compreende a configuração desse indivíduo dentro do fenômeno cangaceiro enquanto arte,

(...) pois sua imagem só foi possível de ser construída por intermédio dos gestos operativos da sua artisticidade, e é tanto reconhecida quanto contemplada por diversas pessoas, mesmo que elas não façam ideia da possibilidade de relação que ele prospectava com públicos específicos do contexto. Tende-se aqui a acreditar que a obra de arte de Lampião não é simplesmente a sua imagem construída, mas a sua aparência configurada por intermédio de resoluções prévias; é um complexo de elementos que são combinados para compor a interação social do cangaceiro com a sociedade (ARAUJO, 2013, p. 86).

A aparência cangaceira refere-se aqui tanto aos elementos constituintes da veste de Lampião, juntamente com o seu comportamento, mas também em relação a sua singularidade enquanto indivíduo dentro do fenômeno social regional em que estava inserido. Goffman aponta que “quando o indivíduo desempenha um papel, implicitamente solicita de seus observadores que levem a sério a impressão sustentada perante eles” (GOFFMAN, 2008, p. 25). Nesse sentido, pode-se inferir que a potência da veste cangaceira é uma parte importante do empenho de Lampião para teatralizar a sua representação (p. 86). Dessa forma, a sua aparência, além de poder ser compreendida “como uma de suas estratégias de diferenciação sociocultural” (Idem), está também relacionada ao poder da identidade que Lampião criou e exerceu durante os 18 anos em que ficou ativo no movimento do cangaço. Esse poder permaneceu durante anos e anos. E além da literatura com a corrente regionalista, o cinema e os museus utilizaram-se das características desse poder identitário para representá-lo à sua maneira.

---

72 Erving Goffman em “Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada.” Tradução de Márcia Bandeira de Mello Leite Nunes. 4 ed. Rio de Janeiro: LTC, 2008.

73 “Segundo Goffman, a aparência é um termo que se refere a um estímulo que, juntamente com a maneira como ela se revela, configura a fachada social de um indivíduo (Ibid., p. 31)” (ARAUJO *apud* GOFFMAN, 2013, p. 29).

A começar pelo cinema brasileiro, entre as décadas de 1920 e 1930, enquanto o movimento do cangaço ainda detinha de grande dinâmica e efervescente notoriedade, a figura do sujeito cangaceiro ganha espaço nas películas e nas telas de cinema. Um dos filmes mais importantes desse período é “Lampião, o Rei do Cangaço” (1936), de Benjamin Abrahão<sup>74</sup>. Outros filmes igualmente importantes são “Sangue de Irmão” (1926) de Jota Soares<sup>75</sup>, “Filho Sem Mãe” (1925) de Tancredo Seabra<sup>76</sup> e “Lampião, a Fera do Nordeste” (1930) de Guilherme Gáudio<sup>77</sup>. Entretanto, o cangaço foi retratado no cinema nacional em várias épocas de diversas formas.

É importante frisar, como aponta Neves (2013), que apesar das imagens feitas por Abrahão terem ficado detidas pela censura do regime militar até 1957, e após a sua recuperação<sup>78</sup>, “influenciou a cinematografia nacional” (NEVES, 2013, p. 49). Sendo assim, “Lampião, o Rei do Cangaço” de Abrahão, como citado acima, se tornou, mesmo que indiretamente, um trabalho de referência para outros diretores que tratariam dos temas sertão e cangaço em seus filmes.

Cerca de 50 filmes foram produzidos com essa temática, entre eles curtas<sup>79</sup>, longas-metragem<sup>80</sup> e documentários. Alguns deles são: “Lampião, o Rei do Cangaço” (1950) de Fouad Anderaos; “O Cangaceiro” (1953), de Lima Barreto; “A Morte Comanda o Cangaço” (1960), de Carlos Coimbra; “Três Cabras de Lampião” (1962), de Aurélio Teixeira; “Nordeste Sangrento” (1962), de Wilson Silva; “Lampião, o Rei do Cangaço” (1962), de Carlos; “O Cabeleira” (1963), de Milton Amaral; “Deus e o Diabo na Terra do Sol” (1964), de Glauber Rocha; “Entre o Amor e o Cangaço” (1965), de Aurélio Teixeira; “Riacho de Sangue” (1966), de Fernando Barros; “Cangaceiros de Lampião” (1967), de Carlos Coimbra; “Maria Bonita, Rainha do Cangaço” (1968), de Miguel Borges; “O Dragão da Maldade Contra o Santo Guerreiro” (1969), de Glauber Rocha; “O Cangaceiro Sanguinário” e “O Cangaceiro sem Deus” (1969), de Osvaldo

---

74 Benjamin Abrahão Botto (1890 – 1938) foi um fotógrafo libanês-brasileiro. Ficou especialmente conhecido e teve reconhecimento por ter sido um dos únicos (se não o único) a ter espaço dentro do grupo de cangaceiros de Lampião para fotografar e filmar o seu bando, assim como o próprio Lampião e Maria Bonita. É retratado como secretário de Padre Cícero no filme “Baile Perfumado” (1997), de Paulo Caldas e Lírio Ferreira.

75 José Soares Silva Filho (1906 – 1988), foi um ator, cineasta, argumentista, roteirista, cronista e radialista, e considerado um dos precursores do cinema pernambucano.

76 Não foi possível encontrar nenhuma informação sobre este cineasta.

77 Idem.

78 A recuperação das imagens feitas por Benjamin Abrahão resultaram no filme mencionado acima de apenas 15 minutos.

79 Curta-metragem é um filme de pequena duração, normalmente de até 30 minutos.

80 Obra audiovisual com duração de pelo menos 70 minutos.



de Oliveira; “Meu nome é Lampião” (1969), de Mozel Silveira; “Corisco: O Diabo Loiro” (1969), de Carlos Coimbra; “Quelé do Pajeú” (1969), de Anselmo Duarte; “A Vingança dos doze” (1970), de Marcos Faria; “Faustão” (1971) de Eduardo Coutinho; “O Último Cangaceiro” (1971) de Carlos Mergulhão; “Os Cangaceiros do Vale da Morte” (1978) de Apollo Monteiro e “O cangaceiro Do Diabo” (1980) de Tião Valadares<sup>81</sup>, entre outros.

O grande movimento de se fazer filmes em que o cangaço é tido como tema principal (ou não) ocasionou, juntamente e especialmente com “O Cangaceiro” de Lima Barreto, na consolidação de um suposto gênero cinematográfico no Brasil, o *nordestern*. Esse termo foi criado por Salvyano Cavalcanti na década de 1960. Esse gênero/neologismo é derivado, quase que obviamente, do gênero *western*<sup>82</sup> ou filmes de “banguê-banguê” dos Estados Unidos da América. O personagem “mítico”<sup>83</sup> e “heróico” tratado nos filmes americanos desse gênero é o *cowboy*. No *nordestern*, o cangaceiro.

De uma forma generalista (pois as narrativas dos personagens mudam ao longo de vários anos onde o gênero *western* se reinventa por meio da liberdade criativa para outras formas de se tratar desse tema), o *cowboy* nos filmes de banguê-banguê americano é retratado como um sujeito civilizado, que veio, em um embate com os “selvagens” que habitam o território ocidental descolonizado, então “conquistar” essa área e transformá-la em um dos territórios na nova “terra prometida” da América do Norte, sendo retratado no século XIX. Como aponta Mattos (2004):

O traço definidor do gênero é o conflito elementar entre civilização e selvageria. Este conflito básico é expresso através de uma variedade de oposições: Leste contra Oeste, cidade contra sertão, ordem social contra anarquia, indivíduo contra comunidade, inocência contra corrupção, pioneiro contra índio, professora rural contra dançarina de *saloon*, e assim por diante. A trajetória narrativa de todo e qualquer western aciona a oposição dominante entre civilização-selvageria, gerando um conflito – ou uma série de conflitos – que são constantemente intensificados até que o confronto climático se torne inevitável (MATTOS, 2004, pp. 17-18).

A busca por uma identidade nacional estadunidense e o reconhecimento do público nesses filmes foi o indício, digamos, “original” para a consolidação desse

---

81 Os títulos citados foram tirados dos trabalhos de Neves (2013) e Dídimo (2007).

82 Esse gênero tem seu início logo no começo do século XX, em 1903. Mas mais produções iniciam-se entre os anos de 1912 e 1914. (NEVES, 2013).

83 Ver André Bazin em “O cinema: ensaios”. São Paulo: Brasiliense, 1991.

gênero. Mas como o *western* não é o nosso foco neste trabalho, trataremos do *nordestern*. A busca por uma identidade nacional, no cenário brasileiro não foi diferente. Mas então, no caso do *nordestern*: de que forma foi abordada essa identidade? Bernardet (1977) diz que o *nordestern* partiu da

violência, o cavalo, os grandes descampados e a falta de tradição cinematográfica no Brasil: mais nada era preciso para transformar em filial do *western* norte-americano o filme de cangaceiro (...) (BERNARDET, 1977, pp. 46-47).

Dentro dessa perspectiva, é interessante então falar sobre dois filmes selecionados para essa discussão: um filme anterior ao movimento do Cinema Novo e o outro já inserido nesse movimento. O primeiro será “O Cangaceiro” de Lima Barreto e o segundo “Deus e o Diabo na Terra do Sol” de Glauber Rocha. Não iremos falar sobre todo o filme, mas sim selecionaremos partes que consideramos importantes para o que nos propusemos a tratar.

“O Cangaceiro”<sup>84</sup> é um filme de cangaço (e também de romance) que narra a história de um bando de cangaceiros que tem como objetivo semear o terror na caatinga nordestina. Como capitão está o temido Galdino Ferreira (interpretado por Milton Ribeiro) e a sua companheira Maria Clódia (interpretada por Vanja Corico). Na história, uma professora é raptada pelo bando em um de seus assaltos pelo sertão. Ela se apaixona por um dos cangaceiros do bando de Galdino, o Teodoro (interpretado por Alberto Ruschel), que é visto como o pacífico do grupo. O amor entre os dois gera um conflito no bando.

Entretanto, pela interpretação<sup>85</sup> de Dídimo (2007), o diretor do filme “não quer se comprometer com a história do cangaço, mas acaba fazendo história de outra forma. A referência ao movimento do cangaço pauta-se na citação do fato, mas nunca na situação de fato” (DÍDIMO, 2007, p. 74). Em uma cena onde funcionários do governo estão fazendo um mapeamento da região para abertura de estradas, Galdino, em tom ameaçador, manda os mesmos funcionários voltarem e dizerem ao seu chefe

---

84 Primeira longa-metragem a ser premiada no Festival de Cannes. “(...) além de aumentar o prestígio do cinema brasileiro dentro do território nacional, abriu-lhe as portas para o mercado internacional, sendo o filme brasileiro que deteve o recorde de bilheteria no exterior durante muito tempo, distribuído em mais de 80 países. Quem lucrou com isso, porém, foi a Columbia Pictures, que detinha os direitos de distribuição fora do Brasil” (DÍDIMO, 2007, p. 72).

85 É importante frisar nesta nota que usaremos a interpretação das cenas pelo autor pois ele teve acesso ao filme ao contrário de nós, que não tivemos acesso.

que o chefe daquela região é ele mesmo, o “Governador da Caatinga”. O autor então aponta que, mesmo de forma não intrínseca, o dualismo do civilizado e do atrasado se torna visível, revelando a clara intenção do poder à época de Getúlio Vargas de trazer progresso para o Brasil:

Os dois não podem conviver conjuntamente, já que para a o progresso de um, é necessário a extinção do outro. Esse microcosmo permeia todo o filme. A vitória de um sobre o outro não está intrínseca na narrativa, mas aparece como uma forma de retratar uma vontade plausível do governo naquela época, a de acabar com o cangaço, e para isso, modernizar o sertão é fator crucial (DÍDIMO, 2007, p. 77).

Dessa forma, o sertão nordestino era o fator de atraso do Brasil, impedindo o caminho ao seu progresso para a transformação de uma potência nacional; era nas cidades e nas indústrias que estavam localizadas as novas fontes de riqueza e de civilização do Brasil. Dessa forma, os sertanejos, mas principalmente os cangaceiros, eram os sujeitos que detinham e que representavam a mentalidade e a personalidade do atraso e da selvageria que impedia o país de se tornar “algo melhor”.

Assim como o duelo entre o civilizado e o selvagem, o bem e o mal também tomam forma. O bem, nesse filme, seriam os macacos (policiais), que tentam manter a ordem e a paz, a serviço do governo que está construindo “um lugar melhor” para todos os brasileiros. E o mal, obviamente, são os próprios cangaceiros, mas mais especificamente ainda, o capitão do bando. A sequência de cenas onde Galdino e seu bando ameaçam os policiais ali em menor número, como narra o autor, “mostra o lado cruel dos cangaceiros”:

Essa sequência nos mostra, ainda, o lado cruel dos cangaceiros. Ao chamar o policial desarmado próximo de si, Galdino mostra toda a sua crueldade ao “furar o cabra”, ferindo-o. Por estar num dia de bom humor, não permitiu que seus companheiros matassem o pobre policial, que foge desesperadamente com medo do grupo. “E, diante desse ato de violência, o bando se desmesuradamente, enquanto a câmera os toma em close, ressaltando-lhe sadismo.” (DÍDIMO, *apud* TOLETINO, 2007. p 78).

Uma outra forma de ver o bem e o mal é a dualidade representada também pelo capitão (Galdino) e por um de seus cangaceiros, o pacífico Teodoro como já mencionado acima. O capitão do bando é mau e Teodoro, nesse caso, é bom. Ambos são cangaceiros, se comportam como tal, mas existe uma diferença primordial entre eles: Teodoro poderia ser classificado como um “bandido social” porque entrou para o banditismo por motivos pessoais, mas no fundo, ainda é bom, humano e tem o

potencial para se tornar um herói<sup>86</sup>. Já Galdino é a personificação do lado inteiramente cruel de como os cangaceiros também são vistos, e não há nada que se possa fazer para mudá-lo. A crueldade está em sua alma (embora ele se considere civilizado, justo e bom em seus próprios termos). Silva (1978) deixa isso melhor explicitado no trecho a seguir:

(...) o cangaceiro, contrariamente aos heróis do grande cinema (o cowboy e o samurai), não vislumbra a presumível distinção entre o Bem e o Mal: enquanto aqueles se batem pela (des)ordem estabelecida, ou tem uma atuação definida, pró ou contra, em cada episódio, o personagem brasileiro instaura o caos permanente tanto nas fileiras da lei quanto no lado do povo cangaceiro será um personagem heróico na medida em que sua ação considerada reivindicadora e no instante em que suas origens forem vistas como decorrência da injustiça (SILVA, 1978, 44).

A natureza, a terra e a figura feminina também são elementos usados nos filmes que mostram ser os principais motivos “que fazem com que o herói repense sua vida e procure voltar a ser o que era antes, um homem bom e pacato” (DÍDIMO, 2007, p. 84).

Assim como nos anos 1920 e 1930, na década de 1950 e 1960, o Brasil passava por um novo e ainda singular ciclo de discussões acerca de sua identidade, principalmente no que diz respeito ao âmbito da democracia. Os debates e organizações para formação de um movimento nacional brasileiro se deu, majoritariamente, de uma camada privilegiada da sociedade brasileira: intelectuais, estudantes, artistas, políticos oriundos da classe média. Na esfera artística, se discutiu, principalmente, sobre “a função social da arte, da nacionalização e popularização de sua linguagem e engajamento” (SOUZA, 2003, p. 134). Junto à União Nacional dos Estudantes<sup>87</sup> (UNE) foi criado então o Centro Popular de Cultura<sup>88</sup> (CPC).

Durante as discussões do que seria “arte popular”, “arte do povo”, “arte popular revolucionária”<sup>89</sup> redigidas por Carlos Estevam Martins em um artigo

---

86 “Teodoro, por sua vez, vai transparecendo uma pessoa cada vez mais amável e protetora. Chega a matar uma onça pintada para proteger a sua amada, e fica admirado com a beleza do animal. Mostra-se um homem de bons modos e conhecedor da língua indígena, ao trocar um longo diálogo com um índio caraíba. Mesmo que esses não sejam traços típicos de uma educação requintada, Teodoro é culto dentro do seu universo. Com essas atitudes e outros galanteios, o cangaceiro vai revelando seu lado humano, mostrando para Olívia que ele não pertence àquele mundo de crimes e, conseqüentemente, vai conquistando a professora” (DÍDIMO, 2007, p. 86).

87 Organização estudantil brasileira fundada em 22 de dezembro de 1938.

88 Fundado em 1962 e mesmo sendo vinculada à UNE, o CPC foi uma organização administrativa e financeiramente autônoma (BERLINCK, 1984, pp. 23-24).

89 Essas expressões tiveram a intenção de chamar a atenção do artista integrante do Centro para

conhecido como “manifesto do CPC”, mesmo que duramente contestadas, contribuíram, de uma forma ou de outra, para um “encaminhamento das políticas culturais em discussão e prática na década de 60” (p. 135). Na esfera do cinema brasileiro, em meio a “implosão do ‘manifesto do CPC’” (Idem) o movimento do Cinema Novo<sup>90</sup> se encarregou de (tentar) repaginar questões ligadas à estética e ideologias que giravam em torno da nacionalização e popularização das artes nacionais, inclusive o seu público alvo: o povo. Não obtiveram sucesso, mas o importante aqui para este trabalho, é frisar que o embate teórico entre os cineastas brasileiros e Carlos Estevam Martins (não tão explícito nos primeiros anos da década de 60) guiou-os para a realização de uma arte que fosse, supostamente, puramente política, sem as amarras de ideologias e da “nacionalização da forma e da técnica”. Glauber Rocha manifesta-se em um artigo sobre esse embate:

não tenho preconceitos de forma e hoje não prefiro nenhum cineasta como modelo. Acho esquisito, inclusive, se falar em estética de uma arte popular no Brasil: a posição fundamental, creio, deve ser apenas política. A estética varia no complexo. coragem para falar a verdade determina uma posição de câmara muito mais eficiente. A exigência de uma complicação intelectual pode me considerar primário, mas defendendo até agora esta posição e creio que continuarei a praticá-la em filmes futuros (ROCHA, 1962, p. 9-13, *apud* SOUZA, 2003, p. 137).

Dentro desse contexto, o resultado do conceito do Cinema Novo pelos cinemanovistas e desse embate teórico é o filme “Deus e o Diabo na Terra do Sol” (1964), de Glauber Rocha. Considerado como o trabalho que concretizou o movimento cinemanovista e seguindo a interpretação de (DÍDIMO, 2007), o diretor do

---

ser (ou que deveria ser) parte integrante do povo. Suas ideias foram refutadas por outros integrantes do CPC, pois o “estudo em particular de cada cineasta, compositor ou ator que participou das atividades do CPC, revela-nos como o debate em torno da arte e das políticas culturais foi diverso e variado. Aliás, o maior mérito do “manifesto do CPC”, como o artigo é popularmente conhecido, talvez seja este: o de promover, com maior intensidade, a sua própria contestação e, a partir disso, colaborar para o surgimento de novas concepções e idéias sobre o engajamento artístico.” (SOUZA, 2004, p. 135).

90 Glauber Rocha (1962) define esse movimento da seguinte maneira: “Cinema Novo deve-se caracterizar hoje, basicamente como aquele cinema que por ser independente, tanto do ponto de vista industrial como estético ou político é o único que pode ser realmente um cinema livre. Creio que o CN não pode ter regras pré-estabelecidas, dogmas a priori e imutáveis desde o ponto de vista estético ou ideológico. A única ideologia possível, a que une a todos, é a da emancipação nacional, visto, é lógico, do ponto de vista cultural e, mais particularmente, do cinema. Mas esta ideologia, em cada um, poderá ter raízes diferentes e ser entendida das mais diversas formas. Essas é que vão colorir as posições particulares dos diversos cineastas do CN. Assim, será um cinema, acima de tudo, de denúncia; e, como tal, não poderá ser nunca um cinema vendido ao espetáculo comercial (no sentido convencional do termo), embora tenha que ser necessariamente um cinema de público, isto é, um cinema popular.” (CINEMA NOVO, 1962, p. 4-8, *apud* SOUZA, 2003, p. 138).

filme faz uma nova leitura do movimento do cangaço como sendo uma das variadas situações sociais no Nordeste, englobando aí os coronéis, sertanejos e fanáticos religiosos (p. 315). É interessante, por isso, notar que o fanatismo religioso e o cangaço andam de mãos dadas nesse filme.

Por exemplo, após matar o coronel e também os jagunços, Manuel não vê outra alternativa a não ser fugir com sua esposa e se juntar ao grupo do Santo Sebastião, que procurava a salvação e a suposta libertação, por meio da religião, das injustiças que se alastram no meio onde vivem. Seguindo as profecias de Sebastião, a riqueza e a salvação para os pobres estão “do lado de Deus”. O seu grupo, então, segue invadindo cidades vizinhas “na tentativa de converter os habitantes para o messianismo” (p. 308). Esse fanatismo religioso atrapalha a Igreja Católica e a política local da região, que encomenda a morte de Sebastião a Antônio das Mortes. Rosa mata Sebastião após testemunhá-lo sacrificando uma criança em um ato de prova de suas profecias.

Antônio das Mortes, que apesar de matar por dinheiro, está mais revoltado pela miséria do povo do sertão, e leva o crédito pela morte de Sebastião. Essa notícia chega aos cangaceiros, o bando de Corisco; esse bando leva os nomes e o legado de Lampião e Maria Bonita consigo. O Santo está morto e Manuel, nessa nova situação, não vê outro caminho e junta-se, dessa vez, aos cangaceiros. A morte do já mencionado personagem causa uma enorme revolta ao bando de cangaceiros que se prontifica a vingar a sua morte por meio da invasão à fazenda de um coronel que é “gente do Governo”.

O fanatismo religioso é retratado no filme como uma fuga para o sertanejo que revoltou-se com as injustiças ligadas à imposição dos coronéis sobre o latifúndio, e o cangaço é retratado enquanto banditismo (social), como resultado violento dessa revolta, que contra a injustiça da própria República para com os pobres, mata-os com uma espingarda para que não morram de fome.

Como mostra Marcelo Dídimo, é interessante como Glauber Rocha inverteu uma suposta ordem natural da vida de um cangaceiro que entra para o banditismo como única forma de sobreviver às circunstâncias do meio em que se encontra (Kleber Mendonça Filho e Jualino Dornelles fazem esse mesmo jogo em *Bacurau*, com o personagem Lunga, interpretado por Silvero Pereira): Manuel segue o caminho do cangaço e do banditismo por último, pois se encontrou com Sebastião primeiro (o líder

de um suposto caminho tranquilo, do bem), e não com Corisco (um cangaceiro, líder do caos no sertão do Nordeste). Entretanto, por mais que estejam ligados na narrativa do filme, esses fenômenos “simbolizam caminhos diferentes dentro de uma estrutura social, política e econômica” (2007, p. 316). Dessa forma,

Esses personagens representam, cada um a seu modo, pequenos grupos sociais que sobrevivem numa cultura nordestina inflamada pela seca, pelo latifúndio e pelas injustiças sociais. Cada um desses grupos, ou personagens, tem uma realidade própria, baseada em aspectos específicos que compõem cada estrutura (Idem).

Os fenômenos messiânicos religiosos e o cangaço foram trabalhados de diversas formas por diferentes expressões culturais, históricas, sociais e políticas no país. No caso do cinema, “Deus e o Diabo na Terra do Sol”, entretanto, escolheu trabalhar o contexto histórico do cangaço não por meio ou conforme a veracidade dos fatos, mas sim procurou, como entendem Xavier (1984) e Dídimo (2007), por meio da e na representabilidade que esses fatos agregam, concentrar-se em discutir os processos, assim como as lutas, que verdadeiramente tiveram lugar na história do Nordeste.

Como vem sendo desenvolvido desde o capítulo 1 deste trabalho, o museu enquanto dispositivo midiático, e no caso do cangaço, dialoga com o que foi, durante muito tempo, uma forma específica de classificação aplicada às instituições museológicas etnográficas desde a segunda metade do século XIX: o evolucionismo social. A partir de uma ótica estritamente biológica, então, os estudiosos da área propuseram-se a estudar o desenvolvimento da humanidade por meio da substituição dos grupos de organismos vivos por grupos sociais (SCHWARCS, 1993).

A morte de Lampião e da maior parte de seu bando<sup>91</sup> ocorreu em julho de 1938 por policiais no sertão do Sergipe. Após sofrerem ferimentos à bala, as suas cabeças foram decapitadas com o intuito, em teoria, de serem usadas para estudos no Museu Etnográfico e Antropológico Estácio de Lima o qual fazia e ainda faz parte do Instituto Médico-Legal Nina Rodrigues<sup>92</sup> (BRITTO, 2018, p. 175), em Salvador,

---

91 Foram decepados o total de onze cangaceiros (alguns ainda em vida). Além de Virgulino Ferreira da Silva (Lampião) e Maria Gomes de Oliveira (Maria Bonita), também: Enedina, Moeda, Quinta-Feira, Macela, Alecrim, Colchete, Mergulhão, Luis Pedro, e Elétrico.

92 Existiu, durante a primeira metade do século XX, o Museu Antropológico Criminal pertencente ao Instituto Nina Rodrigues. Entretanto, o museu pegou fogo e só foi reerguido por Estácio de Lima em 1958. Esse primeiro museu “a princípio intitulado Nina Rodrigues, se relaciona com o acervo de diversos museus que existiam na Faculdade de Medicina da Bahia, desde o século XIX, a exemplo

Bahia. No Brasil, a relação dos estudos de frenologia (ou craniologia)<sup>93</sup> com problema das raças juntamente com “suas possíveis implicações” (SCHWARCS, 1993, p. 70), justificou a decapitação dos cangaceiros à época por serem considerados bandidos sociais e degenerados.

É muito importante entender que essa justificativa é fruto de uma ideologia hegemônica onde, principalmente no século XIX, discutia-se e erroneamente acreditava-se, dentro de uma “obsessão biológica” (CÂNDIDO, 1978, p. 29), que uma determinada “raça” ou “grupo racial” era superior a outro e vice-versa. A procura dos cientistas majoritariamente europeus por exemplos de culturas atrasadas e/ou populações denominadas selvagens em consequência da mistura étnica-racial iniciou-se nos museus. Essas instituições, como aponta Schwarcs, “se consolidaram enquanto entrepostos científicos, postos avançados para a obtenção de material etnográfico, seja para frenólogos (...), seja para a observação do comportamento desses povos ‘estranhamente miscigenados’” (Idem).

No caso do Brasil, influenciados pela teoria das raças daquele século, os pesquisadores residentes em instituições exteriores e nos museus brasileiros, dentro de uma posição em que a intelectualidade nacional se via dominada pela noção de evolução biológica e social (CÂNDIDO, 1978), e que era portanto aceita enquanto verdade científica, indagavam-se onde ficaria a ainda nova nação brasileira no meio de todas essas discussões em torno das questões raciais, sociais e biológicas.

Sendo assim, não é nem um pouco difícil entender que os museus nacionais (como o Museu Nacional do Rio de Janeiro, o Museu Paulista e o Museu Emílio Goeldi) e seus pesquisadores, influenciados por essas teorias, produziram e dialogaram com temáticas intelectuais que ressoavam discursos limitados para localidades regionais do território nacional (SCHWARCS, 1993, p. 70). E mais especificamente em regiões que já há muitos anos vinham sendo usadas como objetos de estudo para a formulação empírica das teorias referidas acima, como as regiões Norte e Nordeste. Por meio da hierarquização e classificação dos grupos sociais locais, “ao buscar na fauna e na flora modelos de compreensão do próprio homem, esses estabelecimentos

---

da coleção do médico Nina Rodrigues” (CUNHA, 2014, *apud* BRITTO, 2019, p. 175).

93 Criada no século XVIII pelo alemão Franz Joseph Gall, a frenologia é uma teoria que alega que a forma do crânio pode indicar faculdades/aptidões mentais e ainda traços de personalidade em um indivíduo. Mais tarde, foi incluído nessa teoria a medição do índice cefálico.



acabaram engrossando o coro das análises deterministas que então se realizavam” (Idem).

A exposição dos restos mortais de Lampião e de seu bando não ocorreu somente no Museu Etnográfico e Antropológico Estácio de Lima. Na verdade, a instituição foi o último espaço a expor as cabeças decepadas após obter oficialmente a sua guarda como “coleção de cabeças”, até o ano de 1960. A partir da década de 1950, como examina Britto (2020), iniciou-se uma discussão e questionamento no que se refere aos dilemas éticos e políticos envoltos desse caso. Mas primeiro, em 1938, os despojos desses indivíduos passaram por uma longa trajetória em forma de itinerário:

Suas cabeças transportadas para Maceió, onde foram necropsiadas. Antes de chegar à capital, o cortejo macabro de cabeças cortadas parou em várias cidades e vilarejos no trajeto até a capital. As cabeças eram expostas para visita pública, sempre atraindo multidões. Em Santana do Ipanema, onde as cabeças foram expostas na calçada da igreja, a passagem dos restos mortais ainda hoje é lembrada. No transporte, as cabeças foram acondicionadas em latões de querosene. Segundo o perito criminal Ailton Vilanova, o guardião das cabeças foi um militar conhecido como Azogado. Foi ele quem pôs sal nas cabeças para mantê-las conservadas durante todo tempo em que foram exibidas como troféus em Alagoas, Sergipe e Bahia. Em Maceió, as cabeças receberam a visita pública na praça da Cadeia, em frente ao Quartel da Polícia Militar. Como em todos os lugares, milhares de pessoas ocorreram ao local nos dias 30 e 31 de julho para testemunharem o espetáculo grotesco das cabeças dos cangaceiros em decomposição. Mesmo quando as cabeças foram levadas para o necrotério da Santa Casa de Misericórdia de Maceió, às 22 horas do dia 31 de julho, a multidão insistiu em acompanhar de perto os trabalhos dos legistas. Toda a área teve que ser isolada pela polícia diante das ameaças de invasão. A necropsia ficou a encargo do médico-legista da Polícia, Dr. José Lages Filho, que foi auxiliado por José Aristeu, que acumulava a função de necropsista com a de motorista do veículo que transportava cadáveres, segundo informações de Ailton Vilanova. Devido ao péssimo estado de conservação após cinco dias de exposições, somente a cabeça de Lampião pôde ser aproveitada para os estudos científicos (TICIANELI, 2006, p. 1, *apud* BRITTO, 2020, p. 174).

Depois da decapitação dos 11 mortos, as cabeças foram levadas para Piranhas e foram fotografadas nos degraus da antiga escada existente, naqueles tempos, no prédio da prefeitura (modificada para uma disposição diferente nos dias atuais). Depois as cabeças foram colocadas em latas, das utilizadas originalmente para querosene, nas quais colocaram formol em quantidade que mal deu para as cabeças do ‘Rei’ e da ‘Rainha’. As outras foram colocadas em álcool ou água com sal, no primeiro momento, e depois, já na capital alagoana, foram deixadas aos cuidados do dr. José Lages Filho, diretor do Serviço Médico-Legal de Maceió. Nessa oportunidade, dr. Lages examinou com maior interesse a cabeça de Lampião, visto ser a do chefe e estar em melhor estado de conservação. A de Maria Bonita fez companhia à de seu amásio ao serem levadas a Salvador, pelo dr. Arnaldo Silveira, onde permaneceram por 25 anos expostas à visita pública no Museu do Instituto Médico-Legal Nina Rodrigues, de 1944 até 6 de fevereiro de 1969, quando foram então sepultadas no Cemitério da Quinta dos Lázarus (ARAÚJO, 2005, P. 245, *apud* BRITTO, 2020, p. 174).

Britto argumenta que esse episódio expositivo e a consequente musealização de despojos humanos acarretou no que ele chama de “explosão discursiva em torno dos limites éticos dos profissionais dos museus” (p. 171). O autor dialoga com Foucault (1988) e Fernandes (2011) no que diz respeito aos enunciados e enunciações, e o controle de ambos em um exercício de poder por meio da “proliferação de discursos” para uma “produção voltada para a condução das condutas e a produção coletiva da subjetividade, visando as mudanças socioculturais” (FERNADNES, 2011, p. 13, *apud* BRITTO, 2020, p. 171).

Depois de serem fotografadas e exibidas como “troféus” por algumas cidades do interior do Nordeste, as cabeças decepadas foram então examinadas por Lages Filho que foi guiado pelas teorias geneticistas e deterministas da época, e finalmente encaminhadas para o referido museu, para continuar a serem estudadas por Estácio de Lima. Após o ocorrido, vários museus do Brasil e do exterior

solicitaram os restos mortais ou sua reprodução em moldes de gesso (a exemplo do Instituto Médico-Legal de Maceió, do Instituto Guilherme II, de Berlim, e do Instituto Nina Rodrigues de Salvador [renomeado de Museu Estácio de Lima e destino escolhido para a exposição]), e, nessa fase, os crânios já não possuíam apenas o estatuto de objeto científico, mas o de objeto museológico (GRUNSPAN-JASMIN, 2011, p. 335, *apud* BRITTO; 2018, p. 103).

Falamos sobre tudo isso porque no filme *Bacurau* acontece uma cena de decapitação e exposição de corpos, mas não são dos moradores da cidade e sim dos personagens que invadiram a pequena comunidade para executar os seus moradores com bastante violência (utilizando armas de fogo). Nós discutiremos isso no terceiro capítulo, mas aqui vale a pena chamar a atenção e relacionar à inversão (inversão esta que também acontece na narrativa de “Deus e o Diabo na Terra do Sol”) do poder da violência física, principalmente, utilizada como ocorrida com o bando de Lampião, mas na realidade do filme, contra os que queriam atacar de perto esses cidadãos.

Os corpos decapitados de Lampião e de seu bando, usados como “troféus”, para estudo e também para a exibição e comprovação de teorias deterministas, e depois para “deleite” de turistas e estudiosos, entra no que Britto (2018, pp. 99-100) entende como um processo onde existe a fabricação de legados que ocorre a partir de uma rede memórias, ora capazes de se cruzarem e de se excluírem durante a

montagem e “imortalização” de personagens em um espaço icônico cultivados “na poética e na política”. Essa “imortalização” pode ser realizada pelo o que o autor chama de “explosão épica” quando ele dialoga com o que Abreu (1994) diz sobre como dadas narrativas são responsáveis na invenção da imortalidade e na integração de uma pessoa (e nesse caso pessoas) ao patrimônio de uma nação ou região, tornando-os então mulher-monumento e/ou homem-monumento: Lampião e Maria Bonita.

A fabricação desses personagens foi feita principalmente após os restos mortais de Lampião e Maria Bonita foram devolvidos à família da cangaceira. Isso ocorreu porque, como já comentado antes, após um pouco mais de 20 anos do ocorrido (desde a decapitação dos mortos à exibição no Museu), houve dilemas em torno dos familiares das famílias que ainda carregam a história de seus parentes e também dilemas políticos relacionados ao ocorrido, que determinaram as diferentes narrativas construídas tanto a tudo o que se refere a história do cangaço como no que diz respeito aos restos humanos dos sujeitos cangaceiros.

A extrapolação do fazer memorialístico ou de um legado sobre a história dos personagens notórios do fenômeno do cangaço incita, como o objetivo de Britto em seus artigos, a um debate que envolve os museus, a ética profissional e os Direitos Humanos no embate das ações “de produção, arquivamento e difusão de legados” (BRITTO, 2018) e à “patrimonialização das diferenças” (ABREU, 2012) no que tange principalmente à musealização de acervos que comportam despojos humanos mortais.

Toda essa contextualização foi importante para podermos entender e visualizar como o movimento do cangaço e de seus agentes sociais foi utilizado pelo Estado e portanto pelas pessoas na construção de um imaginário social desse movimento, como ele foi enraizado no processo de entendimento dos brasileiros (e por que não também dos estrangeiros) a se referirem ao sertão dos estados do Nordeste, ao seu povo, à sua cultura, história, identidade e patrimônio. Quais foram as maneiras encontradas para a representação do legado do movimento do cangaço e a sua implicação em como, depois de décadas, vemos esses corpos, vemos esses acontecimentos e como eles são representados, principalmente, em forma imagética.

O filme Bacurau se utiliza desse legado para, como comentado alguns parágrafos acima, reverter o uso dessa violência que ficou tão marcada na história e na sua identidade, para se defender desses invasores. Esse legado também está

inserido dentro do Museu Histórico de Bacurau. Incomparavelmente diferente dos museus etnográficos, históricos e de medicina, os moradores da cidade utilizam-se de objetos que faziam parte da dinâmica de seu sertão décadas antes com o objetivo, supomos, de simbolizar e representar, de uma forma única, a trajetória, história e identidade da cidade.

A comunidade da cidade de Bacurau utiliza-se também dos estereótipos do sertanejo e do cangaceiro para a construção da sua narrativa museal. Quer dizer, eles se utilizam de um legado e de uma identidade que não foi construída por eles e tampouco para eles para reconhecerem-se, por meio de um dispositivo midiático e cheio de simbologias por vezes distorcidas e autoritarismo discursivo, para proferem uma narrativa que diz respeito a um olhar sobre si mesmo. Dito de outra forma: reconhecendo o seu patrimônio, a sua história e identidade (construída), eles escolhem e encontram num museu e com ela a ideia de uma instituição “tradicional” o espaço para contar a sua própria história, pelo seu próprio olhar. E para dizerem, também, que é também nesse espaço que ainda vive o seu poder e a sua resistência.

## CAPÍTULO 3

### O museu pelo olhar do cinema:

#### Museu Histórico de Bacurau, do filme Bacurau (2019)

#### O Museu Histórico de Bacurau: observações iniciais

O filme Bacurau (2019), dirigido por Kleber Mendonça Filho<sup>94</sup> e Juliano Dornelles<sup>95</sup>, foi produzido por Emilie Lesclaux e teve como diretor de arte Thales Junqueira<sup>96</sup>. O filme teve sua estreia no 72º Festival de Cannes<sup>97</sup>, em 15 de maio de 2019 e saiu ao final do festival com o prêmio do júri em mãos. Desde a sua estreia, o filme tem sido aclamado tanto pelos seus vários públicos bem como pelos críticos, nacional e internacionalmente. Aqui em Brasília o filme teve a sua estreia no final do mês de agosto do mesmo ano, no Cine Brasília, com a presença do diretor Juliano Dornelles e do ator Silvero Pereira que faz o papel do personagem Lunga no filme para uma roda de conversa com o público ao final de sua exibição.

O filme se passa na cidade fictícia de Bacurau, pouco após a morte da personagem Dona Carmelita, aos 94 anos. Os moradores dessa pequena comunidade fictícia localizada no sertão brasileiro, chamada Bacurau, descobrem que a sua comunidade não consta mais em nenhum mapa. Aos poucos, os moradores da então comunidade vão percebendo algo estranho acontecendo: enquanto *drones* passeiam pelos céus, visitantes forasteiros chegam à cidade pela primeira vez. Após alguns assassinatos acontecerem, Teresa (Bárbara Colen), Domingas (Sônia Braga), Acácio (Thomas Aquino), Plínio (Wilson Rabelo), Lunga (Silvero Pereira) e outros habitantes chegam à conclusão de que estão sendo atacados. Assim, seus objetivos passam a ser a identificação do inimigo e a criação coletiva de mecanismos de defesa. Segundo Kleber Mendonça Filho, o filme fala sobre “resistência, sobre educação e sobre ser brasileiro no mundo”<sup>98</sup>.

---

<sup>94</sup> É um diretor, produtor, roteirista e crítico de cinema de Recife, Pernambuco.

<sup>95</sup> Diretor de cinema e roteirista também de Recife, Pernambuco.

<sup>96</sup> É um designer de produção de Belo Horizonte, Minas Gerais.

<sup>97</sup> É um festival internacional de cinema criado em 1946. Acontece sempre no mês de maio na cidade de Cannes, na França. Em decorrência da pandemia causada pelo novo coronavírus, o COVID-19, neste ano de 2020, não foi possível realizar o festival.

<sup>98</sup> Fala tirada de O GLOBO – ‘Bacurau’: saiba como foi a estreia do longa brasileiro no Festival de Cannes. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/filmes/bacurau-saiba-como-foi-estreia-do-longa-brasileiro-no-festival-de-cannes-23668693>>. Acesso em: 26 mai. 2020.

No filme há um museu, o Museu Histórico de Bacurau. E enquanto dispositivo enunciativo, (FOUCAULT, 2000), esse lugar nos traz uma complexidade analítica muito forte. Após assistir ao filme, não é muito difícil identificar o lugar que o Museu tem em sua narrativa. Entretanto, a Museologia nos permite, mais densamente, tentar identificar e entender as possíveis intencionalidades de uma obra fílmica sobre uma instituição museal fictícia. A configuração de uma exposição, mesmo que fílmica, e como nos aponta Cury (2005), nos vai dizer a respeito da organização do seu tema, da seleção, da maneira em que os objetos serão utilizados; a expografia (elaboração espacial e visual), juntamente com outras estratégias e recursos, ajudarão na apresentação do conteúdo que irá ser experienciado. Um museu comunitário como o da cidade de Bacurau, na sua dimensão social, como apontam Chagas e Gouveia (2014), comporta o uso da identidade, da memória, da cultura e do patrimônio para a defesa e a favor da emancipação de comunidades como a do filme que constantemente sofrem ameaças de apagamento da sua própria existência.

Aumont (1990) diz que a imagem como meio de representação do mundo, comunica o seu conteúdo. Ela é “modelada por estruturas profundas, ligadas ao exercício de uma linguagem, assim como à vinculação” (p. 131) a uma cultura, uma sociedade. Claro que nesse caso a imagem é fílmica e a comunicação é feita por uma lente de câmera, que por sua vez traz, de uma forma ou de outra, a visão dos realizadores da obra cinematográfica. Tendo isso em mente, selecionamos uma série de imagens (quadros). Chegamos na seguinte seleção: 5 imagens singulares que serão tratadas como cenas independentes, onde não podemos ver o Museu. Daí vem um primeiro grupo de 14 cenas que serão tratadas em conjunto; um segundo grupo de 3 imagens que serão também tratadas em conjunto, e; um terceiro segmento com 5 (também receberá tratamento conjunto). São nesses três grupos que o nosso objeto de estudo pode ser analisado tanto externa como internamente.

Tendo em vista que não é a primeira vez<sup>99</sup> que o cinema utiliza-se do museu (como um mero cenário ou não) para comunicar um conteúdo, acreditamos que o museu neste filme em especial comporta um personagem, e por isso nos interessa

---

99 “A Arca Russa” (2002), dir. Alexandr Sokurov; “A Casa de Cera” (2005), dir. Jaume Collet-Serra; “Uma Noite no Museu” (2006), dir. Shawn Levy; “Oito Mulheres e Um Segredo” (2018), dir. Gary Ross; “O Código DaVinci” (2006), dir. Ron Howard; “A Dama Dourada” (2015), dir. Simon Curtis; “O Retrato de Uma Mulher em Chamas” (2019), dir. Céline Sciamma; “Um Dia em Nova Iorque” (1949), dirs. Gene Kelly e Stanley Donen; “A Cidade Louvre” (1990), dir. Nicolas Philibert; “Horas de Museu” (2012), dir. Jem Cohen, etc.

saber qual foi a intencionalidade nessa escolha. Com essas e algumas outras inquietações (algumas delas com respostas e outras não), o nosso objetivo com este trabalho é o de apresentar uma possibilidade de compreensão de museu que os roteiristas e diretores do filme se utilizaram. Nesse sentido, o nosso argumento é de que o Museu exposto no filme *Bacurau* é aquele capaz de representar a identidade, a resistência, o patrimônio e a memória da comunidade, numa perspectiva de um museu.

No capítulo 1 deste trabalho, os Gabinetes de Curiosidades (ou Câmaras das Maravilhas) europeus dos séculos XVI e XVII surgiram como consequência de um objetivo eurocentrista de se conseguir o máximo de informações sobre o Novo Mundo (lê-se lugares em processo de colonização como a nossa América do Sul, por exemplo), que estava passando por uma intensa exploração por parte de pesquisadores, cientistas, monarcas e homens com condições monetárias (como alguns médicos), que levaram diversos objetos consigo para suas terras natais. A Museologia, ao estudar esses lugares, entendeu que a lógica dos Gabinetes era de apresentar, de diferentes maneiras, uma universalidade exótica do mundo advinda dessa exploração: “Um gabinete é então o universo inteiro que se pode ver de um só golpe, é o universo reduzido, por assim dizer a dimensão dos olhos” (POMIAN, 1986, p. 342).

O tipo de conteúdo e a comunicação do que estava sendo apresentado pelos próprios donos dos gabinetes à época, em sua grande maioria, só era possível ser entendida por eles mesmos ou por outros pouquíssimos indivíduos que estavam a par do que se estava sendo visualizado, isto é, no sentido na lógica de como os objetos estavam dispostos. O que não significa, necessariamente, que a comunicação do *conteúdo* sendo exibido era compreendido pelos poucos visitantes que tinham o privilégio de visualizar o mar de objetos contidos no Gabinete, principalmente por existirem muitos deles considerados “exóticos”, que não conversava culturalmente com aqueles sujeitos observadores. Como sinaliza Raffaini (1993),

Os diferentes tipos de classificação, ainda que nos pareçam insólitos, refletem uma determinada ordem e sistema de classificação, na organização e disposição dos objetos pelo gabinete (...). Esse sistema classificatório e a constituição específica desses gabinetes, pode nos mostrar como o homem, inserido na cultura erudita dos séculos XVI e XVII, percebe o mundo a sua volta e como o classifica. As diferentes categorias dos objetos dos gabinetes mostram as posições sociais, a riqueza, a instrução de seus proprietários, assim como as particularidades nacionais e ainda os interesses e gostos pessoais de cada um (RAFFAINI, 1993, p. 160).

Essa lógica se prolongou durante a abertura dos museus ao público e também durante a criação dos museus públicos na Europa, mesmo que com diversas mudanças na sua estrutura de acesso às suas coleções nas exposições. Como aponta (CURY, 2005, p. 35), o acesso às exposições das coleções particulares e nos museus não garantiu que houvesse a democratização do entendimento de seu conteúdo. Uma certa compreensão dos seus conteúdos ocorreu quando a mudança de sentido de coleção para acervo<sup>100</sup> foi realizada: “A mudança ocorre quando os objetos de uma coleção e, portanto, inseridos em um determinado universo de relações, interagem com outros de forma a alterar as intenções do seu formador inicial” (p. 36).

Durante as transformações sociopolíticas ocorridas entre os séculos XIX e XX, que também se refletiram no interior dos museus, essas instituições demandaram inovações que pudessem atender a essas transformações, tanto na sua arquitetura, como também no que diz respeito aos discursos proferidos por meio das exposições, bem como os recursos técnicos museológicos utilizados nas mesmas. A exposição “é o local de encontro e relacionamento entre o que o museu quer apresentar e como deve apresentar visando um comportamento ativo do público (...)” (CURY, 2005, p. 42).

Nesse sentido e seguindo a perspectiva da autora, além da exposição, a expografia e os seus recursos expográficos (“Textos, legendas, ilustrações, fotografias, cenários, mobiliário, sons, texturas, cheiros, temperatura (...)”) são elementos que ajudam a enriquecer a experiência do público na exposição, na mesma medida em que potencializa o discurso museológico, a articulação entre os objetos e os recursos expográficos inseridos no espaço, assim como a interação entre o público com o patrimônio cultural.

---

100 A autora continua, na mesma página: “Por outro lado, a institucionalização das coleções mudou muito pouco a distância entre o público e os museus, pois o processo de musealização, da aquisição à exposição, foi orientado durante muito tempo por uma centralização, capaz de imprimir em todo o processo uma visão única e auto-centrada, desconsiderando a participação e os conhecimentos prévios do público e descompromissada com a integridade e com os códigos culturais do visitante ao apresentar as coleções. As exposições públicas, ou melhor, abertas ao público, refletiam sistemas de pensamento fechados em si mesmos, compreensíveis apenas para os iniciados e/ou interessados, integrantes de uma elite cultural. Os objetos continuavam sendo venerados e contemplados, por poucos de forma passiva, e os museus seguiam sendo templos” (Idem).



A partir dessa compreensão, nos voltaremos ao filme propriamente dito: o filme *Bacurau* pode ser dividido em três atos<sup>101</sup>. O primeiro vai nos apresentar a cidade<sup>102</sup>, a sua dinâmica e o primeiro momento em que junto com os seus moradores, nós sujeitos observadores identificamos uma série de acontecimentos (*Bacurau* sai do mapa do Brasil, cavalos da cidade vizinha adentram *Bacurau* à noite, caminhão pipa chega à cidade com furos de tiros, forasteiros passam pela cidade e ficam sem sinal de telefone) que nos leva a pensar que algo de muito errado está acontecendo.

O segundo ato se inicia quando um personagem que não conhecíamos nos é introduzido. É também nesse ato em que forasteiros nos guiam a identificar quem está por trás desses ataques e a entender suas razões para tais feitos. O jogo consiste em matar o máximo de alvos possível. O número de alvos corresponde ao número de pontos. Portanto, quanto mais alvos forem executados, mais pontos serão obtidos. O ponto de virada do filme acontece quando dois dos jogadores são baleados por dois moradores dos arredores de *Bacurau*. No terceiro ato, finalmente, é quando a história dá conta de juntar esses dois mundos (o dos jogadores e dos moradores; dos gringos e dos brasileiros), levando esses primeiros a entrarem na cidade para colocar em prática o seu plano.

Como dissemos no capítulo 1, os museus e o cinema são mídias que, além de apresentarem o que nos será mostrado, também nos indicam como observá-las, visualizá-las. Sendo assim, durante os dois primeiros atos do filme, somos apresentados ao Museu vez ou outra somente pela sua parte externa. É no terceiro ato do filme, entretanto, quando o momento de conflito entre os personagens dos jogadores e dos moradores da cidade se inicia, um dos personagens estrangeiros é levado a entrar para dentro desse Museu e, assim como ele, nós enquanto sujeitos

---

101 Robert McKee em *Story* (1998) diz que o ato é “uma série de sequências que culminam em uma cena climática, causando uma grande reversão de valores, mais poderosa em seu impacto do que em qualquer cena ou sequência anterior” (MCKEE, 1998, p. 52). Então, os três atos do filme *Bacurau* nos mostram a reversão de valores (isto é, valores binários: positivo/negativo), em cada um deles, na história, ao final de cada cena.

102 “Foi difícil encontrar a locação. Visitamos alguns lugares e por mais pequenos que fossem ainda eram grandes para o que a gente queria. *Bacurau* precisava ser um vilarejo, com essa estética de western, com uma única rua, uma igreja, uma escola e um hospital”, explica o diretor de arte em entrevista exclusiva à *Casa Vogue*. “Era para ser uma cidade tão pequena que, ao ser tirada do mapa, ‘ninguém’ sentiria falta.” Os cenários ganharam vida após a equipe encontrar o povoado de Barra, no município de Parelhas, Sertão do Seridó, no Rio Grande do Norte. “Depois de decidir que o povoado seria o local das filmagens, chegou o momento de colocar história nas coisas que já existiam por lá”, explica Thales.” (CASA VOGUE – Arte de Cinema, 2019).

observadores, finalmente podemos visualizar, pela lente da câmera, o que essa instituição abriga.



Fonte: plataforma Telecine

Não tanto como o personagem no canto à esquerda, pois ele tecnicamente pode ver mais de perto, nós podemos ver a frente do local que abriga o Museu. Na sua composição externa, ele se destaca de todos os outros locais da cidadezinha justamente pelas pedras que compõem, de forma aleatória, toda a sua estrutura externa. Somente ao que aparenta ser a única porta de entrada do museu, as janelas e a fachada encontram-se livres dessas pedras.

Em entrevista à Casa Vogue<sup>103</sup>, o diretor de arte do filme Bacurau – Thales Junqueira – conta que a sua inspiração para fazer o Museu Histórico de Bacurau foi o próprio Museu Histórico de Canudos, com a mesma forma da fachada e com as mesmas formas das pedras. Ele diz: “Me inspirei muito no museu de Canudos. É um memorial da violência. Porém, também precisava que esse espaço fosse além da guerra e da luta, abarcando elementos da vida daquele lugar” (CASA VOGUE – Arte do Cinema, 2019). O museu original, criado somente por uma pessoa <sup>104</sup> impressionada com a história da Guerra de Canudos<sup>105</sup> procurou e guardou tudo

---

103 Ver entrevista completa em: <<https://casavogue.globo.com/Colunas/Arte-do-Cinema/noticia/2019/09/cenarios-de-bacurau-remontam-um-sertao-colorido-e-cheio-de-identidade.html>>. Acesso em: 26 nov. 2020.

104 “Pequeno museu erguido pelo comerciante Manoel Alves, mais conhecido como Manoel Travessa que, em 1971, chegou ao local e, desde então, se interessou em realizar este trabalho.” Trecho tirado de “Museus Populares – Museu Histórico de Canudos”. Disponível em: <<http://www.forumpermanente.org/revista/numero-7/conteudo/micromuseologias/museus-pessoais-no-interior-museu-historico-de-canudos>>. Acesso em: 26 nov. 2020.

105 Guerra de Canudos ou Camapnha de Canudos, ocorrida entre 1896-1897, foi um conflito armado ambientado no interior da Bahia, liderado por Antônio Conselheiro juntamente com os membros de sua comunidade sócio-religiosa contra o Exército Brasileiro. Esse conflito, de forma geral, se deu pela falta de terras, pela miséria e a negligência das comunidades rurais no país.

relacionado ao ocorrido e ergueu o Museu, de um cômodo, com todos os objetos que foram usados na cidade, antes, durante e depois do conflito. Mencionamos alguns deles abaixo, onde identificamos o que conseguimos do que contém no Museu Histórico de Bacurau (o que está no Museu Histórico de Canudos).

Esse destaque na parte externa do Museu nos leva a notar que ao que aparenta, houve uma adaptação desse lugar que, antes de se tornar um museu, provavelmente já foi uma casa, como nos confirma a entrevista com o responsável pela arte do filme mencionada acima: “O Museu de Bacurau, por sua vez, foi montado dentro de uma residência” (CASA VOGUE – Arte do Cinema, 2019). Portanto houve essa adaptação para abrigar o acervo e a exposição.

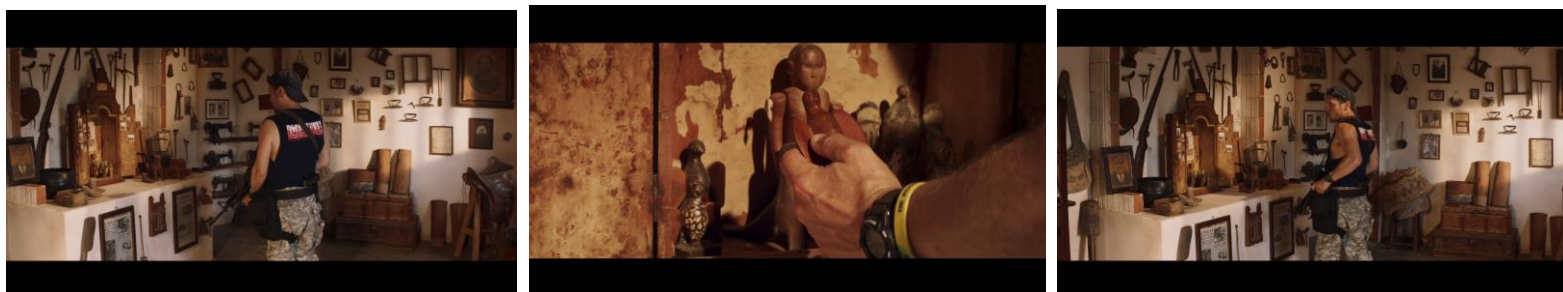
Assim como os Gabinetes de Curiosidades que surgiram, majoritariamente, de adaptações de salas de residências/palácios<sup>106</sup>, dos então “donos” dos objetos que estavam colecionando para a montagem de suas coleções particulares. Nos Gabinetes, poderiam ser salas muito pequenas, mas também salas enormes; variava de acordo com a quantidade de objetos que o indivíduo possuía, consequentemente ligado com o seu poder monetário. Nesse último caso, o Museu se tornou e ocupou todo o espaço dessa antiga casa.

Dentro da sequência de quadros acima, principalmente nos dois últimos, que é quando observamos o interior do Museu pela primeira vez, percebemos a infinidade de objetos que estão dispostos nas paredes e em seus cantos, no chão, aparentemente de forma aleatória. Do canto da direita para a esquerda é possível identificar cadeiras, bancos, quadros de tamanhos diferentes com fotografias expostas de figuras masculinas e femininas, ou de documentos e reportagens de jornal; assento de couro para cavalgar; moldes de ferro; prensas de ferro; bolsas de couro em formatos e tamanhos diferenciados; ferros de passar de ferro; ferramentas que possivelmente eram usadas para preparar o solo para plantio; baús; máquinas de costura; chapéus de couro; facões, espingardas e outros instrumentos que possivelmente poderiam ser usados para defesa/ataque; um altar aparentemente feito de madeira, contendo pequenas fotografias, uma panela aparentemente de ferro, um caixote de madeira de tamanho pequeno, uma chaleira, objetos feitos de cerâmica, barro e de madeira (esses pequenos objetos são figuras de pássaros, animais e de

---

106 Ver COSME, Alfonso Muñoz. **Los Espacios de la Mirada**: historia de la Arquitectura de Museos. Gijón: Ed. Trea, 2007.

uma figura masculina). É possível ainda ver pequenas divisórias entre as paredes, como se para dar destaque a cada parte do que está se expondo nas paredes.



Fonte: plataforma Telecne

Estes seis primeiros quadros inseridos aqui são muito interessantes para pensarmos e tentar identificarmos uma possível lógica de exposição de todos esses objetos. Quer dizer, de que maneira esta lógica está atrelada a um possível entendimento dos moradores da cidade de Bacurau e a uma ideia de museu e também de exposição: o que os moradores dessa cidade queriam comunicar ao público que atacavam as suas vidas e conseqüentemente a sua identidade, memória e patrimônio.

Como sujeitos observadores detentores de um olhar museológico, entendemos que o objeto de museu (ou os objetos) corresponde à proposta da instituição. O seu acervo, na grande maioria das vezes, é o que confirma e legitima a especificidade do discurso dessa instituição: “O elemento estruturador de uma exposição é o objeto museológico, seja para quem concebe, seja para quem a visita” (CURY, 2005, p. 44). Nesse sentido, e no que a autora disserta sobre a relação do homem com o objeto, que confere a relação com a sua realidade, “se processa no confronto do público com o patrimônio cultural” (p. 45). Quando esse personagem adentra o Museu Histórico de Bacurau e nós junto com ele, pela lente da câmera, ficamos impressionados e certamente confusos com a lógica visual da exposição, pois é um primeiro olhar. Esse confronto nos provoca indagações sobre o discurso da comunidade da cidade: o que eles querem nos dizer com todos esses objetos?

A disposição dos objetos em uma exposição está automaticamente relacionada com o desejo de interação. Dessa forma, a maneira em que o visitante se move no espaço da exposição terá ligação com a absorção do conteúdo/do discurso a sua frente (CURY, 2005, p. 47). Nessa exposição, o que aparenta é que a exposição

é o que na Museologia chamamos de “exposição episódica”: quando a compreensão do conteúdo depende das escolhas do visitante; de que maneira ele vai apreender o conteúdo e conseqüentemente de que maneira se dará o impacto do confronto com o patrimônio cultural a que ele teve acesso nesse caminho.

Seguindo essa lógica, durante a movimentação do personagem dentro da primeira sala do museu, e nós com ele, a forma com que ele se movimenta é cautelosa, muito relacionada ao que o momento pede no filme. É necessário que ele se mova lentamente, porque a sua entrada na exposição não foi voluntária, ele não está lá para visitar a exposição. O que ele precisa e está lá para fazer é investigar onde estão os seus “alvos” e assim que achá-los, executá-los. Ele só percebe o acervo quando, no meio da sua busca, se depara com aquele mar de objetos a sua frente (inclusive até mesmo rouba um deles para levar de “*souvenir*” quando terminar o jogo).

Quando esse momento acontece, nós da Museologia que olhamos para a exposição pela lente da câmera, temos também um olhar cauteloso porque o conteúdo a ser comunicado e apreendido é muito complexo. Ou melhor, são vários conteúdos, que formam uma narrativa que nos dirão a respeito de uma representação da cultura local da cidade de Bacurau, mas que também se refere a uma parte da cultura pernambucana, a do sertão.

Em um parágrafo acima citamos os objetos que conseguimos identificar. Esses objetos são capazes de representar a dinâmica da cidade por suas atividades, como por exemplo, relacionada ao plantio e ao gado; as máquinas de costura à prática de confecção de objetos de couro, além também do próprio vestuário dos seus cidadãos; os quadros com fotografias de indivíduos que imaginamos terem sido e ainda são, para os seus cidadãos, pessoas muito importantes para eles por possivelmente carregarem grande parte do início da construção da identidade da cidade. Todos esses objetos foram usados, de uma maneira ou de outra em uma época, e que naquele momento do filme refletem o que os seus moradores consideram importante que seja visualizado sobre uma parte do que os representa.

O interessante é que, assim como nos Gabinetes, a exposição não possui um texto de introdução e/ou legendas, isto é, a identificação de cada objeto, informando por exemplo, o ano, o material, e quem poderá ter sido responsável por construir ou moldar ou fotografar o objeto em exposição. Nos Gabinetes, mesmo quando havia essa tentativa, como apontam Amorim e Gonçalves (2012),

A maioria das iniciativas que se prestavam a essa tarefa acabavam por ordenar os objetos de acordo com o material que os constituía. Entretanto, esse critério rudimentar de classificação acabava por colaborar mais para a construção de uma espécie de inventário das coleções, do que para estabelecer algum tipo de relação entre as maravilhas (DASTON; PARK, 1998, n.p., *apud* AMORIM; GONÇALVES, 2012, p. 232).

Dessa forma, acreditamos que o Museu Histórico de Bacurau não tinha como maior objetivo nos informar sobre a identidade de cada objeto e como os objetos se relacionam nesse espaço. O que importa é o que eles significam e o que eles podem dizer para nós sobre os residentes da cidade.

Como já dito anteriormente aqui neste texto, os Gabinetes tinham como objetivo geral de tentar construir e exibir uma universalidade sobre o mundo por meio da exotividade dos objetos que se tiravam dos lugares que passavam por exploração. E eram objetos “maravilhosos” porque eram singulares, incomum a tudo o que já havia sido visto no mundo até então. Mas contrária à lógica exploratória e exibicionista eurocentrista sobre o “exótico”, o Museu Histórico de Bacurau, entretanto, apresenta-nos com que se pode observar e entender como uma universalidade relacionada sobre si mesma: o olhar dos moradores sobre si, o seu passado, sua história e identidade.

A literatura da Museologia não diz que uma instituição museológica possui espaços e que cada um deles tem a sua função. Cândido (2006; 2014) nos aponta algumas: a recepção e áreas públicas; salas de exposição, e; reserva técnica. Ainda há uma série de regras, leis e recomendações nacionais e internacionais relacionadas à segurança, conservação, documentação, preservação e acessibilidade dos museus e do seu acervo. Há as responsabilidades administrativas e técnicas de um museu que devem ser geridas por um museólogo.

Tudo o que citei aqui tem um papel que legitima uma instituição museológica. Quando temos a atenção para o objeto cultural (ou o acervo), a documentação museológica tem um papel importantíssimo para que tudo o que o patrimônio cultural carrega seja preservado. A ideia de documentação museológica de Cândido gira em torno da noção da relação do sujeito com o bem cultural, e portanto “da relação que se pode manter com o documento/testemunho” (CÂNDIDO, 2006, p. 35):

Assim, o potencial de um objeto museológico como bem cultural se estabelece a partir do somatório das informações de que ele se torna portador. Ou seja, materiais, técnicas, usos, funções, alterações, associados a valores

estéticos, históricos, simbólicos e científicos, são imprescindíveis para a definição do lugar e da importância do objeto como testemunho da cultura material. Mas para além desta abordagem, contendo informações intrínsecas e extrínsecas sobre o objeto, é importante ressaltar que este só se torna um bem cultural quando o indivíduo/a coletividade assim o reconhece (CÂNDIDO, 2006, p. 34).

No caso do Museu Histórico de Bacurau, entretanto, acreditamos que a relação documental com o seu bem cultural está com os moradores da cidade. Não sabemos se existe algum arquivo que abrigue informações *escritas* sobre os objetos do Museu, mas supomos as informações sobre a história desses objetos está com os seus próprios moradores; só eles sabem e escolhem se decidem ou não deixar explícita a história dos objetos do seu acervo.

A conservação<sup>107</sup> também é um aspecto importante para os museus e seus bens culturais. Existem dois tipos principais, a preventiva e a curativa/interventiva. Respectivamente, elas correspondem a ações de prevenção para que o bem cultural, mesmo que sofrendo ações do tempo e ambientais (entra aí temperatura e umidade) sobre ele, se mantenha na sua forma original, incluindo os seus materiais originalmente usados para a sua construção, montagem, modelação ou pintura. Já a medida curativa diz respeito a ações mais diretas que intervêm fisicamente nos bens para que a sua vida física continue existindo. Quando levamos essa lógica para o Museu em estudo neste trabalho, a sua conservação é feita de modo muito diferente porque na verdade está atrelada às ações tomadas pelos moradores que vão somar à sua expografia e portanto narrativa expositiva para nós sujeitos observadores. Por exemplo, após que um dos personagens do filme é atacado, ele se prensa contra a parede e então cai no chão. O seu sangue é higienizado apenas do chão do Museu, mas as marcas de sangue restantes nas paredes são deixadas lá, adicionando conteúdo na sua expografia e fazendo parte da narrativa da exposição.

Fui citando aqui apenas algumas das ações que ajudam a manter as instituições museológicas funcionando nas melhores condições possíveis e que ao mesmo tempo nos somam enormes desafios, seja para uma equipe grande de um museu, seja para uma equipe pequena:

---

107 Ver TEIXEIRA, Lia Canola; GHIZONI, Vanilde Rohling Conservação preventiva de acervos. Florianópolis: FCC, 2012. (Coleção Estudos Museológicos, v.1).

Muitas vezes são exatamente os pequenos museus, os mais frágeis e vulneráveis, aqueles que não possuem um planejamento claro e de conhecimento de toda a sua equipe. Planejamento que poderia ser um instrumento importante para enfrentar os enormes desafios da sobrevivência institucional. No estudo citado anteriormente, já demonstrei como os museus fora das capitais e com equipes menores são também aqueles que se sentem afastados da produção teórico-metodológica do campo da Museologia e não aptos a elaborarem documentos como seu diagnóstico e Plano Museológico (CÂNDIDO, 2014, p. 14).

Entretanto, da nossa parte, especialmente porque não é o nosso objetivo e nem o nosso foco, seria no mínimo desonesto e arrogante querermos forçar um enquadramento no Museu Histórico de Bacurau em regras referentes às técnicas que a Museologia determina que uma instituição museológica se submeta para que possa funcionar plenamente, pesquisando, comunicando e expondo o seu conteúdo ao seu público. O que estudamos, produzimos e divulgamos como ações e recomendações necessárias para a gestão, preservação, conservação, pesquisa e comunicação dos museus é muito importante. Museus comunitários como o da cidade de Bacurau são diferentes e possuem suas próprias regras e ações que se assemelham ao que nós seguimos (ou tentamos seguir). Nosso papel é entendê-los e ajudá-los, se quiserem. A variedade de museus no Brasil e no mundo com papéis sociais e técnicos diversos é que torna, ao mesmo tempo que desafiante, o mundo dos museus e da Museologia tão instigante.

### **Museu Histórico de Bacurau: o lápis e a borracha dos cidadãos de Bacurau**

Os museus são, sem dúvida, espaços de memória. Eles abrigam, independentemente de representarem outras épocas ou não, como diz Giovanaz (1999), objetos que, também como símbolos, têm o poder de definir que a identidade e a história de um grupo ou povo. Os museus são, seguindo a perspectiva de Certeau (1980), lugares (“conjunto de movimentos”, lugares praticados) que possuem o poder de promover a síntese da memória (tensão entre lembrar e esquecer), da identidade



e da resistência dos moradores da cidade. É por meio desse espaço e dos seus objetos que somos capazes de entender a vida (e também a morte), a dinâmica, história, memória, resistência e patrimônio dos cidadãos de Bacurau – lugar: “é a ordem (seja ela qual for) segundo a qual se distribuem elementos nas relações de coexistência” (CERTEAU, 1980, p. 201).



Fonte: plataforma Telecine

Este quadro apresenta a cena em que identificamos ser a primeira vez que o Museu Histórico de Bacurau nos é apresentado, mesmo que externamente, em sua totalidade, da seguinte maneira: durante a apresentação da dinâmica na cidade no primeiro ato do filme, a câmera acompanha (e nós também), primeiro em plano fechado, a personagem interpretada pela atriz Luciana Souza<sup>108</sup>, andando em direção ao Museu para abri-lo para possíveis visitas. Daí o plano muda, para um plano aberto, sendo possível visualizarmos o Museu, como dito antes, em sua totalidade. Nesse momento, a história ainda não nos mostra ou diz nada sobre esse Museu e como só vimos sua parte exterior, não temos ideia do que ele abriga.

Entretanto, para nós da Museologia, não é muito difícil relacionar o Museu de Bacurau a um museu comunitário, principalmente após assistir ao filme. Os museus comunitários foram ganhando força no Brasil quando os movimentos sociais e a Museologia Social foram formando o seu espaço. A Mesa Redonda de Santiago do Chile, realizada em 1972, sob o governo de Salvador Allende foi um evento em âmbito internacional, promovido pela Organização das Nações Unidas para Educação, Ciência e Cultura (Unesco). Esse encontro reuniu profissionais da Museologia e

---

<sup>108</sup> É uma atriz da Bahia, mais conhecida por interpretar Dona Joana no filme “Ó paí, ó” (2007), dir. Monique Gardenberg.

também especialistas em desenvolvimento socioeconômico com objetivo primário de poder debater sobre a contribuição dos museus para a solução de problemas no contexto latino-americano, inclusive de atender aos interesses da dinamicidade social. Abertura de trabalhos interdisciplinares, promoção da atualização das técnicas museográficas, maior capacitação profissional, estudo de público, e maior acesso às coleções foram algumas das várias recomendações para o setor museal. Foi nesse evento que, entre convergência de ideias e propostas, que hoje reconhece-se a origem da Museologia Social.

Muito bem, voltando ao nosso raciocínio, é após este contexto e após algumas décadas de estudos, reflexões e ações, que os museus comunitários se organizam como resultado do esforço e do trabalho das comunidades, junto com a Museologia Social, em conseguir visualizar a sua potência discursiva sobre si mesma. Desse modo, os museus não são somente lugares que preservam e registram a memória ou um discurso proferido por uma voz singular, controlando, a todo o tempo, o presente, o passado e o futuro. Com a sociomuseologia, em especial os museus, na verdade,

ativados por movimentos sociais como mediadores entre diferentes tempos, diferentes grupos sociais e diferentes experiências, os museus se tornam práticas envolvidas com a vida, com o presente, com atividades do dia-a-dia, com transformação social e são eles próprios espaços e seres em movimento (CHAGAS, 2010, p. 51) (tradução nossa).

A Museologia Social legitima-se, entre outros pontos, no compromisso com a vida, com os movimentos sociais, com a redução das injustiças; combate aos preconceitos,

com a melhoria da qualidade de vida coletiva; com o fortalecimento da dignidade e da coesão social; com a utilização do poder da memória, do patrimônio e do museu a favor das comunidades populares, dos povos indígenas e quilombolas, dos movimentos sociais, incluindo aí, o movimento LGBT, o MST e outros (CHAGAS; GOUVEIA, 2014, p. 17).

Por meio dos movimentos sociais, como dito alguns parágrafos acima, as comunidades se apropriam dos museus (como pontes ou lápis e borrachas) para a construção e institucionalização das suas próprias lutas e memórias. São muitas lutas e muitas memórias, muitas vozes. É quase utópico pensar que todos os problemas do mundo podem estar retratados em museus. É desafiante, principalmente, em grandes

idades. Não que não seja menos difícil e complexo em cidades pequenas e cidades do interior dos estados, mas para Julião (2006)

Talvez em pequenos museus, localizados em cidades do interior do país, dedicados à memória local, de grupos determinados ou indivíduos, se possa estar cumprindo a missão ou utopia de firmar o compromisso da instituição museológica com a ampliação da cidadania (...) (JULIÃO, 2006, p. 31).



Fonte: plataforma Telecine

Para nós, é nesse contexto que o Museu Histórico de Bacurau pode ser inserido. O Prof. Mario Chagas nos diz e reforça o entendimento de que os museus, durante muito tempo, foram usados como dispositivos ideológicos pelos Estados para o controle do passado, presente e do futuro das sociedades. Muitos deles responsáveis por processos de violência simbólica<sup>109</sup>. E uma vez que passaram pelo processo de uma certa abertura – começando, teoricamente, com a abertura dos museus ao público que a sociedade à época considerava ser universal nos séculos XVIII e XIX, por exemplo –, esse processo foi também de ressignificação cultural. Mas para além dessa suposta ideia de democratização do acesso, esse processo diz respeito sobre a compreensão da instituição museu como “uma tecnologia, uma ferramenta de trabalho, como um dispositivo estratégico para uma nova e criativa relação participativa com o presente, passado e o futuro”<sup>110</sup> (CHAGAS, 2010, p. 2) (tradução nossa). O museu, como o autor nos diz, é uma ferramenta, um lápis, que

109 Ver BOURDIEU, Pierre. Poder simbólico. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Editora Bertrand Brasil LTDA, 1989, v. único.

Também: BOURDIEU, Pierre. O poder simbólico. 10 ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007b.

110 “For this period of time museums have served merely to preserve the registers of memory and the vision of the world of the wealthier classes; likewise they have functioned as ideological devices for the state and also to discipline and control the past, the present and the future of moving societies. At present, besides these classical practices a new phenomenon can already be observed. The museum is going through a democratization process, a process of re-signification and cultural appropriation. This is no longer merely about democratizing the access to instituted museums, but rather about democratizing the very museum understood as technology, as work tool, as strategic device for a new, creative and participating relationship with the past, the present and the future” (Idem).

requer uma certa habilidade para ser usado. E como lápis, ele também vem com uma borracha, capaz de ser usado para apagar o que quiser, o que achar necessário. Uma vez que se aprende a usar essas ferramentas, somos capazes, enquanto agentes sociais, de criar o que Chagas chama de narrativas polifônicas<sup>111</sup>.

Voltando ao filme, nos quadros que apresentamos agora, a câmera, primeiro em plano detalhe e depois em plano médio, foca em objetos específicos, como o quadro da figura feminina na parede, contendo ao seu lado duas ferramentas; e no outro quadro, a foto de uma figura masculina em uma fotografia com características ornamentárias do cangaço, e por último, uma espécie de altar, que já visualizamos antes em outras cenas nos parágrafos acima, com inúmeros objetos e fotografias relacionados ao que o diretor de arte do filme quis representar como objetos que pertenceram aos moradores da cidade e agora falam sobre a identidade local de Bacurau: “Thales pontuou o local com pequenos altares de fotos e objetos que outrora pertenceram aos moradores de Bacurau” (CASA VOGUE – Arte de cinema, 2019).

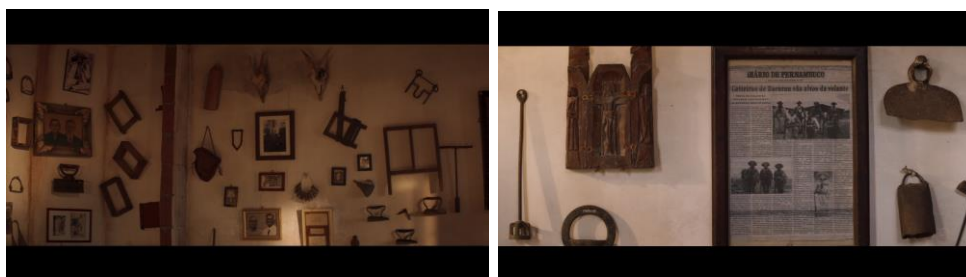
Nos dois primeiros quadros, onde os planos detalhe são apresentados, para nós, fica clara a intenção dos realizadores do filme em destacar a parte da identidade cangaceira dessa comunidade. Afinal de contas, o movimento (social) do cangaço atingiu principalmente pequenas cidades do interior dos estados da região Nordeste, especialmente em Pernambuco, que, como já sabemos, é onde a cidade fictícia de Bacurau está localizada. Sendo assim, focar nesses objetos foi uma maneira encontrada pelos diretores para a construção da narrativa da identidade local dessa cidade. Mas que identidade é essa? Qual o poder dela nessa história, nesse Museu e para os moradores de Bacurau?

Bem, Nora (1993) argumenta que a memória é vida: “sempre carregada por grupos vivos e, nesse sentido, ela está em permanente evolução, aberta à dialética

---

111 “The pencil metaphor suggests the need to learn the technique of using it, together with a process of learning how to read and write. Still, even if the individual is literate, even if he/she can read and write the world, there is no assurance regarding the ideological bias of the stories and narratives he/she may write and read. In other words: museums are tools which, in order to be used, require special skills and techniques, with them we can create varied, multiple and polyphonic narratives. Learning museum skills and techniques implies a certain command, a certain ability to navigate the visual universe. This ability can be called visual or museum literacy<sup>4</sup>. Provisional synthesis: it is not enough to fight for social movements to have access to museums. This is fine, but it is still too little. The challenge is to democratize the tool known as museum and place it at the service of social movements; place it in favour of, for instance, the construction of another world, of another globalization, with more justice, humanity, solidarity and social dignity” (p. 2).

da lembrança e do esquecimento (...)” (NORA, 1993, p. 9). Quando os cidadãos de Bacurau selecionam quais são os objetos, que também são seus patrimônios, carregados de significados pessoais e coletivos, que irão servir para contar a sua história e inserem-no dentro do espaço de um museu, este por sua vez é então usado como ferramenta, como um lápis, que escreve, por eles e para eles e também para nós, que Bacurau, tanto a cidade como o pássaro<sup>112</sup>, como uma das personagens diz aos forasteiros que chegam à cidade, são grandes e fortes. Grandes e fortes porque contra todas as forças que insistem em apagá-los e esquecê-los, os moradores de Bacurau (como uma memória viva), junto com o seu Museu, não nos deixam esquecer e ignorar a sua importância e o seu lugar no mundo, mesmo que esse mundo esteja, ao que parece no filme, cada vez mais em declínio.



Fonte: Plataforma Telecine

O primeiro quadro apresenta-nos, como comentado nos parágrafos acima, com parte dos objetos que nos estão sendo exibidos, e que também são patrimônio, da história, da memória e da identidade de Bacurau. O que ele nos mostra, em planos médio, é justamente o que ignora-se quando é falado sobre o sertão pernambucano, que abordamos no segundo capítulo deste trabalho, sobre o imaginário do cangaço e consequentemente a sua formação na identidade, mesmo que muitas vezes negada por uma grande parte do discurso nacional sobre o seu próprio povo.

Seguindo esse raciocínio, a segunda imagem, em plano detalhe, mostra um quadro emoldurando um recorte de uma reportagem de jornal, que ao aproximarmos a imagem do quadro, diz que os coiteiros<sup>113</sup> de Bacurau são

---

112 O bacurau, de hábitos noturnos, “é uma ave caprimulgiforme da família caprimulgidae. Conhecido também como curiango, curiango-comum, ju-jau, carimbamba, amanhã-eu-vou (em Minas Gerais), dorminhoco (Rio Grande do Sul), ibijau, mede-léguas, acurana e a-ku-kú (nomes indígenas - Mato Grosso). O seu nome é onomatopaico e deriva de sua vocalização”. Disponível em: <<https://www.wikiaves.com.br/wiki/bacurau>>. Acesso em: 6 jul. 2020.

113 Indivíduos que, por interesse ou por medo, abrigavam cangaceiros que fugiam de policiais (volantes).

perseguidos por policiais (volantes), que por sua vez estavam atrás de cangaceiros que possivelmente passavam pela região. O que entendemos desse quadro em detalhe e em específico, é uma memória de um acontecimento que, supomos que possivelmente foi, em parte, responsável pela formação da identidade da cidade. Como exploramos no capítulo 2, os cangaceiros, entre outras ações, também lutavam, com suas próprias mãos, em nome da própria compreensão de justiça social. É essa “essência” que entendemos mais a frente no decorrer do filme, a resiliência dos moradores, também contidas no Museu.

Essa memória está relacionada à construção da identidade dessa comunidade. Nesse sentido, Castells (1997) nos conta que as identidades desses territórios, entre outras hipóteses, se formaram em consequência de movimentos em que agentes com vontades e ideais em comum, juntaram-se em prol deles. As “necessidades urbanas e condições de vida e consumo coletivo; afirmação de identidade cultural local; e conquista da autonomia política local e participação da qualidade de cidadãos” (CASTELLS, 1997, p. 129), foram vários dos ideais fundamentais para a formação dessas comunidades locais.

No caso de Bacurau, essa construção da sua identidade local se deu pautada, principalmente, na identidade proveniente do movimento do cangaço, além da formação das atividades em fazendas, da religião e da luta pela sobrevivência às condições da seca em consequência da geografia do sertão da região do Nordeste brasileiro (como explícito, por exemplo, no primeiro quadro, onde estão esqueletos de possíveis cabeças de gado dissecadas exibidas no alto da parede): “à volta de comportamentos e de propósitos estabelecidos por fatores históricos e geográficos” (CASTELLS, 1997, p. 130).

A memória, que se “enraíza no concreto, no espaço, na imagem, no objeto” (NORA, 1993, p. 9), e o poder da identidade de Bacurau está sendo exibida, o tempo todo, para o personagem estrangeiro e para nós que observamos pela lente da câmera, no Museu Histórico de Bacurau. Esse Museu, como um personagem e como um lápis, narra as condições em que, na coletividade, encontrou em seus elementos identitários para reconhecer-se, existir e lutar para continuar existindo. E porque reconhecem a sua grandeza e a sua força, vão, significativamente, combater de todos os modos que se mostrem necessários, qualquer tipo de ação, principalmente de violência, que venha a infringir a sua dinâmica, a sua vida, como acontecia quando os

cangaceiros ditos “bandidos sociais” lutavam por uma justiça social que atenderia à distribuição correta de recursos dos ricos para os pobres.



Fonte: plataforma Telecine

Esses meios estão, como nos mostra a câmera ao seguirmos para outro espaço do Museu (ou outro módulo da exposição, em uma linguagem técnica museológica), na parede que o personagem estrangeiro e que nós também visualizamos: de início, um espaço vazio em uma parede, com pregos e com as únicas etiquetas que nos informam nomes de modelos de armas com seus respectivos anos de fabricação. São nesses objetos, usados para expor parte de sua história, mas também para sua defesa, que fundamentando-se em uma memória coletiva, leva a sua contínua resistência.



Fonte: plataforma Telecine

No decorrer deste último capítulo, visualizamos o Museu Histórico de Bacurau como um espaço que além de guardar a memória daquela comunidade, também nos mostra o poder da sua identidade, o seu patrimônio e a sua resistência a toda violência sofrida, inclusive a simbólica. Mas além disso, também comentamos que, enquanto sujeitos observadores apoiadas em uma visão museológica, vemos o



Museu como um personagem dentro do filme, que precisamos conhecer. Nos quadros acima, vemos uma moradora, aparentemente a dona da pequena mercearia da cidade, que fica ao lado do Museu, conversando com dois outros personagens. Eles são os forasteiros que até a metade do segundo ato do filme, não entendemos a razão de estarem ali, para quem trabalham e por quê.

Nesta primeira cena, em plano médio conjunto, após pedirem algo para beber e após examinarem o lugar e conectarem um bloqueador de sinal de celular, inicia-se um diálogo onde a personagem menciona o Museu pela primeira vez. Descrevemos esse diálogo em específico abaixo:

Personagem: *Cês vieram conhecer o museu, foi?*

Forasteiro 1: *Museu? Museu de quê?*

Personagem: *De Bacurau! É bom esse museu.*

Forasteiro 1: *É?*

Forasteira 2: *Ah, é?*

Personagem: *Mhm, aqui do lado.*

Forasteiro 1: *Hm.*

No segundo e terceiros quadros, ainda em plano médio conjunto, vemos os mesmos forasteiros, e Teresa (Bárbara Colen) e Erivaldo (Rubens Santos) se aproximando deles que se preparam para sair. E o seguinte diálogo acontece, novamente em específico, descrito abaixo:

Teresa: *Opa, gente. Tudo bom?*

Forasteiro 1: *Opa.*

Forasteira 2: *Oi, tudo bem?*

Teresa: *Vocês vieram visitar o Museu?*

Forasteira 2: *Não, não.*

Teresa: *Não vão visitar não? É esse que tá aí, ó.*

Forasteira: *Pois é, é que a gente já tá indo. Quem sabe na volta, né?*



Nesses dois últimos quadros, o Museu é mencionado novamente, com ainda uma aparente urgência por Teresa e Erivaldo, para que os forasteiros venham a visitá-lo. Nos questionamos por que, em um curto espaço de tempo entre essas cenas, ele é mencionado duas vezes. Halbwachs (1990) nos diz ao conhecermos as características identitárias de uma sociedade, é então possível entender como a memória coletiva é construída e como ela opera nessa sociedade. Ao identificarmos as características do movimento do cangaço, dos sertanejos, de religiosidade e de modos de vida, entendemos que o Museu Histórico de Bacurau e o que ele contém revela a construção da memória coletiva, que por sua vez está refletida na construção comunitária de seu patrimônio, por meio de objetos, e por isso os diálogos em que o convite para visitar o Museu não existem por acaso. Em outras palavras, ao visualizarmos o Museu e entender a implicação que ele tem na história do filme, fica muito clara a importância de que conhecê-lo é também conhecer a cidade e os seus cidadãos.



Fonte: Plataforma Telecine

Estes três quadros estão em, respectivamente, da esquerda para a direita: em plano detalhe, em primeiríssimo plano e em plano médio. O primeiro mostra uma fotografia contendo quatro cabeças decepadas. Ao se estudar ao menos um pouco sobre a história do movimento do cangaço e principalmente do grupo de Lampião, como demonstramos no nosso segundo capítulo. Esse quadro nos lembra da violência acometida contra os cangaceiros do grupo de Lampião. E para além disso, sobre a trajetória de suas cabeças sendo transportadas por diferentes cidades do estado sergipano, até chegar na Bahia, onde seriam estudadas por médicos da época e, por fim, musealizadas, expostas para a prova dos estudos realizados e também para entretenimento.

Maurice Halbwachs também nos diz que a memória coletiva apoia-se em reações defensivas, o que ele chama de “identidades de resistência”, que requerem transformações em meio a uma desordem global incontável. A desordem global na cidade de Bacurau se acentua quando eles são atacados, de forma bastante violenta, pelos jogadores que querem matar esses indivíduos, que são os seus alvos, e coletarem seus pontos. Lunga (Silvero Pereira), a pedido dos moradores da própria cidade, é chamado para socorrê-los.

Esse herói-bandido de Bacurau, diferentemente de Galdino e Teodoro, ou de Corisco nos filmes que abordamos no capítulo 2, no filme Bacurau, ele não representa personagem carregado de dualidade entre bem e mal. Na verdade, ele representa um arquétipo de personagem de “filho pródigo”. Decidindo por uma vida isolada, ele se exila e protege a cidade de onde escolheu estar. Nesse sentido, construído baseado em uma jornada do herói, Lunga é também diverso, complexo; tem suas culpas, mas também tem seus méritos dentro da cidade que nasceu, cresceu e viveu.

Ele tem um plano para defender Bacurau, e no dia do ataque, ele se esconde no Museu, como demonstrado no segundo quadro. Essa estratégia de defesa, apoiado no que Batista (2016) explora sobre o que ele chama de “utopismos patrimônio territoriais”<sup>114</sup>, vigora ações de resistência por meio de agentes sociais, uma vez que o conhecimento e os saberes de seu território sofrem afrontas.

Nesse sentido, se pensarmos que se a realidade é concretude e representação, séculos de violência no Brasil levaram também a população de Bacurau à violência. Nunca nos esquecendo dos atos crueldade, física e simbólica, e as consequências disso, nos parece também que a beleza desse processo de poder e resiliência está na apropriação que eles fazem da ideia do museu “tradicional” como um espaço de violência simbólica e a reversão que eles fazem dela. É como se eles

---

114 “O utopismo patrimônio-territorial afronta, por meio de sujeitos, de grupos e de bens culturais situados e em situação espacial, a ideologia que legitima, na história, a colonialidade do poder e do saber. Quando essa ideologia distorce, firma e diferencia lugares, a consciência e o conhecimento sobre tais lugares, contraditoriamente, ela estimula resistências. O utopismo patrimônio-territorial rebate a ideologia enquanto “falsa consciência de uma situação”<sup>42</sup>, por uma outra sociedade e por um imaginário social da transformação popular a partir de símbolos territoriais resistentes à colonialidade: arte, religião, saberes, modos de vida, assentamentos de grupos subalternos urbanos e rurais. Esse utopismo reafirma, para denunciar e indicar novo caminho, uma América Latina dividida em classes, etnias e regiões, tudo reverberado na essência da grandiosidade de obras, fatos e sujeitos históricos que resistem nos lugares: indígenas, negros, mulheres, pobres urbanos que atestam a diversidade das memórias nacionais” (BATISTA, 2016, p. 9).

estivessem nos dizendo: sempre nos trataram com violência, reagimos com violência e usamos um espaço tradicional de violência simbólica – os museus – para falar sobre isso.

Os jogadores afrontaram os moradores da cidade e por isso eles precisaram reagir. No terceiro quadro, Lunga já está na entrada do Museu, segurando a cabeça de um dos jogadores que ele decepou, coberto de sangue. Acreditamos que o fato de ele decepar a cabeça dos que tentaram tirar as vidas dos moradores de Bacurau, mostra um simbolismo do uso de violência utilizada contra o grupo de Lampião, mas com um novo significado, que adiciona características à identidade de Bacurau. Assim como Lampião, um agente que ao mesmo tempo foi odiado e também amado durante a sua jornada pelos estados da região Nordeste, Lunga também é um agente social que é o herói-bandido que Bacurau precisa para defendê-la.

Esse momento de retaliação ter acontecido dentro do Museu Histórico de Bacurau também tem um simbolismo muito forte porque, além de lugar de estratégia (CERTEAU, 1980), de acordo com Batista, o utopismo patrimônio-territorial, que aqui podemos entender como sendo o Museu, também vai aos que querem matá-los (que detém de uma “colonialidade do poder e do saber”) uma “política locacional de acervos simbólicos do subjugo moderno do continente” (BATISTA, 2016, p. 10). Nesse sentido, o Museu funciona como essa ferramenta que auxilia a ecoar as vozes da resistência da e à comunidade de Bacurau, no sertão de Pernambuco, muitas vezes reduzidos pelo próprio prefeito da cidade e também pelos jogadores “a ‘bárbaros’ e ‘incapazes’, despojados e humilhados por preconceito de origem racial/étnica, econômica e tópico-espacial” (Idem).



Fonte: plataforma Telecine

Este quadro, em plano aberto, nos mostra as cabeças decepadas de todos os jogadores sendo exibidas em frente à igreja da cidade, com os seus moradores observando, fotografando e fazendo comentários inaudíveis sobre o que aconteceu e sobre esses jogadores. Teresa até pergunta para Pacote se ele não concorda com ela que Lunga pode ter exagerado nessa exibição um tanto mórbida, mas Pacote diz que não. Para nós, espectadores e ao mesmo tempo sujeitos observadores, não escondemos a nossa surpresa ao visualizarmos essa cena.

Um detalhe curioso, é que diferentemente do que foi abordado relacionado a religião e o movimento do cangaço por Glauber Rocha em “Deus e o Diabo na Terra do Sol” (1964), os cidadãos de Bacurau em nenhum momento se apoiam em qualquer tipo de religião (mesmo que alguns até mesmo reproduzam ações e orações provenientes do catolicismo popular) para tentar compreender ou até mesmo com o objetivo de salvarem-se do mau que tomou conta da cidade. As cabeças decepadas, como comentado antes, são exibidas em frente a igreja, que na verdade não funciona como um templo religioso que normalmente seria usado para práticas religiosas. Essa igreja, na verdade, não tem nome e é também um depósito. É quase como se para as pessoas da cidade realmente não existisse um ser superior dentro de qualquer religião em que eles pudessem acreditar ou confiar para lhes proteger.

Não deixamos de compreender que a estratégia de Lunga e de seus parceiros ao realizarem essa exibição, assim como todos os cidadãos presentes naquela cena. Aumont (1990) nos diz que “toda imagem encontra o imaginário, provocando redes identificadoras e acionando a identificação do espectador consigo mesmo como espectador que olha” (p. 120). Nesse sentido, que o que aconteceu com Lampião e seu bando em 1938 teve um peso e sofreu uma re-interpretação no que diz respeito à carga imagética sobre o imaginário de uma comunidade no sertão de uma pequena cidade como a de Bacurau.

Em outras palavras, as cabeças decepadas de Virgulino e de seus companheiros no movimento do cangaço impactaram e representaram (e ainda representam) a forma cruel de se ter feito uma suposta justiça contra os agentes sociais, bandidos-heróis à época. E por conseguinte como, durante muito tempo, um dos vários estereótipos sobre os nordestinos ficou no imaginário nacional, e também enraizou uma característica à história e identidade desse mesmo povo, mesmo que Pernambuco seja diferente da Bahia, que é igualmente diferente de Sergipe, do Ceará, de Alagoas, Maranhão, Paraíba, Piauí e Rio Grande do Norte.

Jacques Aumont também sinaliza que, nesses casos, “O nível dos simbolismos mais solidamente enraizados em uma cultura, logo os menos conscientes, que se produzirão as diferenças na apropriação – diferenças que traduzem na estruturação profunda da imagem, mais do que em seus conteúdos” (p. 131). Os diretores do filme, conscientes desse imaginário, apropriaram-se desse simbolismo, ressignificou-os e reproduziu-os em forma de imagem em movimento, reforçando o que desenvolvemos nessas últimas páginas: a força dessa cidade e de seus moradores está justamente em mostrar que a violência usada contra eles no passado serviu, nesse momento, de estratégia e de mecanismo de defesa para demonstrar a sua resiliência e resistência<sup>115</sup>; exibindo-a, registrando-a, em imagem, para nunca esquecer e para nunca mais acontecer.



Fonte: plataforma Telecine

Estes três primeiros quadros, em plano médio, nos mostram primeiro, um dos jogadores se escorando nas paredes do Museu quando é atingido com tiros por Lunga, que estava escondido, estrategicamente para matá-lo; no segundo vemos um

---

<sup>115</sup> Um contraponto interessante à ideia que defendemos neste trabalho é o que Durval de Muniz Albuquerque Junior escreveu em uma coluna de opinião para SAIBA MAIS – agência de reportagem. Seu texto, de 2019, está disponível em: <<https://www.saibamais.jor.br/bacurau-sera-mesmo-resistencia/>>. Acesso em: 28 nov. 2020.

rastró de sangue no chão da instituição, que liga até o espaço onde Lunga se abrigava antes de realizar o seu ataque; e o terceiro vemos alguns dos moradores da cidade com vassouras e água limpando esse mesmo rastro de sangue. Os dois últimos quadros, também em plano médio, a personagem de Luciana Souza – Isa – conversando com os que estão realizando a limpeza, para deixar as marcas de sangue que estão nas paredes, mas não no chão, mesmo que elas infelizmente existam. Ninguém ali está feliz de ter que deixar explícita uma evidência de violência contra suas vidas dentro do seu próprio espaço de memória.

A Museologia Social, em sua essência e prática, dá espaço para agentes sociais, em protagonismo, decidirem e selecionarem a forma e/ou o processo com os quais trabalharão as suas memórias, identidades e patrimônios. Nos quadros em que visualizamos, como comentado acima, a escolha de deixar as marcas de sangue nas paredes diz muito a respeito sobre como a Museologia Social se alinha às diversidade de acontecimentos, objetos, sentimentos, histórias, que vão ora agregando, ora sendo eliminadas de diferentes discursos escritos das instituições museais. Essa Museologia, “ao invés de se centrar no objeto patrimonial, centra-se na relação que os objetos patrimoniais permitem criar entre os indivíduos. Aquilo que o patrimônio permite criar como campo de diálogo entre os membros da comunidade e com os territórios” (LEITE, 2006, p. 10).

Alinhadas a esse raciocínio, concordamos quando Chagas (1999), amparado nos seus estudos sobre a análise da ideia de museu de Mário de Andrade, argumenta que existe uma gota de sangue em cada museu. Que admitir a presença desse sangue dentro de uma instituição como a do museu

significa também aceitá-lo como arena, como espaço de conflito, como campo de tradição e contradição. Toda a instituição museal apresenta um determinado discurso sobre a realidade. Este discurso, como é natural, não é natural e compõe-se de som e de silêncio, de cheio e de vazio, de presença e de ausência, de lembrança e de esquecimento (CHAGAS, 1999, p. 19).

O reconhecimento de que a memória tanto pode servir para a dominação e domesticação dos homens quanto para a sua libertação, foi feito por Jacques Le Goff (1984:47) em um dos textos mais citados no meio museológico. Este reconhecimento coloca em evidência a deficiência imunológica da memória em relação à ideologização. Acrescentando a isso o fato de que a memória (provocada ou espontânea) é construção e não está aprisionada nas coisas e sim situada na dimensão interrelacional entre os seres, e entre os seres e as coisas, teremos, então, os elementos necessários para o entendimento de que a constituição dos museus celebrativos da memória do poder decorre da vontade política de indivíduos e grupos, e representa os interesses de

determinados segmentos sociais. Por isso mesmo eles trazem, de modo explícito ou não, um indelével “sinal de sangue” (CHAGAS, 1999, pp. 20-21).

Dessa forma, a gota de sangue existente neste Museu em específico tem, para nós, um novo significado: quando os moradores de Bacurau decidem deixar as marcas de sangue em partes do seu espaço, seu lugar praticado, decidem também que apesar de triste essa violência, os vestígios contidos em consequência dessa violência são importantes o suficiente e por isso ficam fisicamente no Museu somados à sua memória, identidade, patrimônio e história, agregando ainda mais significado à sua luta e resistência que sabemos e entendemos serem contínuas. Para além disso, assim como seus agentes, o Museu Histórico de Bacurau trabalha como lápis (e a borracha está justamente nessas seleções entre o que será deixado nas paredes/na história), como instrumento, do seu próprio modo, para afirmar o seu poder, contribuindo para apropriação do seu espaço como um território que é fértil e propenso a criação de outras e futuras narrativas sobre e dentro de sua própria comunidade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um museu comunitário como o objeto de estudo deste trabalho nos mostra a tamanha complexidade e responsabilidade de falar sobre o poder da identidade, resistência, patrimônio, memória (e também história). Acreditamos que esses conceitos nos ajudaram a visualizar o Museu Histórico de Bacurau de forma que nos chamou a atenção a escolha de um museu para contar uma história como a de Bacurau. Em nenhum momento os cidadãos da cidade fictícia do filme nomearam o seu museu como sendo comunitário. Mas a teoria museológica de cunho social – apoiando-nos em teóricos da área como o professor Mario Chagas – nos ajudou a compreender como se deu a construção do entendimento do Museu como uma ferramenta e como ele está, de diversas formas, representando, no nosso olhar, tudo o que a cidade e seus moradores foram e continuam sendo.

Foi muito interessante termos entrado em contato, como espectadoras em um primeiro momento, com uma obra nacional onde um museu foi escolhido para a representação da memória da cidade. Ainda temos muitos questionamentos acerca do que levou os detentores da obra cinematográfica a escolherem uma instituição museal para falar sobre a história, memória e identidade da cidade do filme. Mas entendemos também que a obra e o que ela quis nos contar caiu como uma luva no momento em que estávamos quando escolhemos esse objeto de estudo, porque, no decorrer dos meses que se seguiram, já em um segundo momento, agora com um olhar acadêmico, acreditamos que conseguimos construir um trabalho que aproxima a sétima arte e a Museologia, estas sendo duas ferramentas muito poderosas (que inegavelmente são, de suas próprias maneiras) em complementarem-se ao tratarem de histórias como a construída no filme.

Esse olhar, observar, visualizar só foi possível porque construímos uma análise direcionada para o entendimento, com a ajuda de Jonathan Crary, do olho humano, da ótica, e das tecnologias visuais e da construção do espectador em consequência da modernização das formas de entretenimento por meio desses aparatos tecnológicos, fruto principalmente da fotografia. Ao entender sobre o espectador, nos colocamos como sujeitos observadores. Em seguida, pela análise da importância do cinema e dos museus do século XIX, que estavam, como nos mostrou Vanessa Schwartz, mais conectados – mesmo que sendo ferramentas de



entretenimento e de construção de histórias diferentes – do que geralmente conseguimos observar. Também trouxemos a questão do objeto. No século em questão no primeiro capítulo deste trabalho, como mostramos, os objetos passaram de simples coisas para se tornarem objetos de museu, sofrendo o processo de musealização. Nesse processo, os objetos começaram a ser entendidos como portadores de um poder de contar algo, atribuindo significados a cada estudo que surgia sobre os objetos musealizados.

Isso fica mais claro quando trazemos as exposições partindo do necrotério de Paris até chegar ao Museu de Cera de Paris. Nesses dois casos, os objetos e assim como suas histórias, mesmo que um tanto quanto mórbidas, apoiadas pela descrição dos jornais da época e também da teatralização de casos reais da cidade parisiense, foram essenciais para a construção de formas visuais de entretenimento. Na análise de objetos mais especificamente, quando falamos do Brasil do século XIX inserido na questão dos museus, a coleção *A Africana do Museu Nacional* vai nos demonstrar, apoiada em uma visão descolonial, por meio de um levantamento sistemático das coleções dentro dessa coleção em particular, as pesquisas realizadas dos objetos que nos dirão histórias sobre países do continente africano, sobre a escravização e exploração de povos negros, assim como as batalhas e guerras partindo como mecanismo de defesa contra as imposições dos países responsáveis pelas ações que mudaram o curso dos continentes africano e americano por séculos. Os museus e seus objetos foram responsáveis por construir uma parte dessa mudança do caminho histórico, político, econômico, social e cultural que conhecemos e que ressignificamos o tempo todo, no nosso tempo.

Tendo compreendido isso, percebemos que precisávamos conhecer melhor os possíveis significados que levaram aos realizadores do filme a inserirem elementos museais em sua cinematografia que diriam respeito principalmente à identidade e memória dos moradores da cidade de Bacurau. Decidimos então analisar o imaginário do cangaço para os museus e para o cinema nacional. Precisamos entender sobre o movimento do cangaço, suas variadas e diferentes características e ramificações, começando pelas óticas histórica (DÓRIA, 1981) e sociológica (QUEIROZ, 1977): os bandidos sociais, os dependentes (“mansos”) e os independentes, que, de uma forma ou de outra, aterrorizavam as cidadezinhas do interior da região dos estados do Nordeste, assim como a segurança pública e o Estado. Eliminá-los era tarefa principal dos jagunços e dos macacos (policiais) – similarmente aos personagens estrangeiros

do filme Bacurau que filiam-se ao prefeito Tony Junior para jogar e executar as vidas dos moradores da cidade –, contratados tanto por sertanejos e latifundiários para prover a ordem e negligenciar a pobreza e a miséria que se alastrava pelo interior da região.

Conhecendo então o movimento do Cangaço, chamamos a atenção, mesmo que brevemente, sobre a indumentária relacionada a esse movimento e aos cangaceiros, especialmente ao bando de Lampião, demonstrada por Araujo (2013). Consciente de sua influência e papel no movimento do cangaço, Lampião e seu bando, como sujeitos sociais, usaram-se da roupa e do armamento para serem levados a sério em seu papel, que carregada de ações de grande violência e de vingança que justificavam comportamentos que acreditavam que traria, de alguma forma, a justiça social para os mais necessitados que estavam dentro da realidade desses bandidos-heróis, principalmente das décadas de 1920 e 1930 no Brasil.

Os museus e o cinema utilizaram-se do movimento do cangaço e dos acontecimentos sociopolítico e econômicos para retratar essa realidade. Falamos sobre o movimento cinematográfico do *nordestern* que influenciado pelo movimento cinematográfico *western*, contou histórias que trouxe mais notoriedade para a figura do sujeito cangaceiro. Filmes como “Lampião, O Rei do Cangaço” (1936) de Benjamin Abrahão, o primeiro a filmar Lampião e seu bando em ação, filme que se tornou referência às próximas obras que viriam nos anos e décadas seguintes, de forma explícita ou não, abordar a influência desse movimento: “O Cangaceiro” (1953) de Lima Barreto e “Deus e o Diabo na Terra do Sol” (1964) de Glauber Rocha são dois dos inúmeros filmes que de maneiras diferentes discutiram o movimento do cangaço e que se tornaram referências para o cinema nacional e que nos ajudaram a entender, pela ótica de Dídimo (2007), como as obras cinematográficas desse tema ajudaram a construir, juntamente com a literatura de cunho regionalista, uma suposta identidade do Nordeste.

Dialogamos também sobre a musealização dos corpos nordestinos de Lampião, Maria Bonita e de seu bando utilizados para justificar a violência com que foram executados, terem suas cabeças decepadas que depois foram usadas para fins médicos, que encontravam-se em sincronia com as teorias medicinais e antropológicas à época (SCHWARCS, 1993), pautadas fortemente em uma ideologia hegemônica europeia (CÂNDIDO, 1978). Os estudos dos crânios (frenologia ou craniologia) demonstravam a denegação ou não dos indivíduos das diversas

sociedades em estudo desde o século XIX, tendo o Museu Nacional do Rio de Janeiro, Museu Emílio Goeldi e o Museu Paulista como abrigos a essas teorias, ao trazermos a questão para o território nacional.

Britto (2018; 2020) nos chamou a atenção para as questões éticas e políticas relacionadas à exposição das cabeças decepadas de Lampião, de seu bando e de sua parceira em 1938, que itineraram entre cidades do interior de Maceió para o então Museu Etnográfico e Antropológico Estácio de Lima, na Bahia. O autor nos ajudou a visualizar que esse episódio expositivo passa para a questão da responsabilidade ética e dos museus ao musealizar despojos humanos, e o que o discurso que se constrói por meio desses corpos que são tratados como objetos e também como entretenimento. Não igual, mas semelhante ao necrotério de Paris e às histórias nos jornais da época de ambas as cidades (Paris e Salvador), esses episódios expositivos, a sua maneira – pelo cinema e pelos museus – ajudaram a enunciar e proferir discursos (FOULCAULT, 1988) que construiriam narrativas, histórias e visões socioculturais importantes que se tornariam então responsáveis na invenção de fazeres memorialísticos.

Analisamos então o Museu Histórico de Bacurau pelo olhar da Museologia Social. Compreendemos e concordamos com o professor Mario Chagas que este Museu é, como patrimônio, um instrumento de poder, principalmente comunitário, que escreve e apaga o que quer falar sobre a sua memória, identidade e resistência, como um lápis e uma borracha. Os moradores da cidade de Bacurau então vão nos escrevendo, por meio dos objetos expostos dentro de seu espaço de memória, o que entendemos por ser a sua trajetória em uma cidade inserida no interior do estado de Pernambuco. Essa narrativa vai servir, entre muitas coisas, como um aviso às pessoas que acreditam e também reproduzem uma ideia preconceituosa e empobrecida sobre comunidades como a da cidade do filme.

A ideia de ver Bacurau e também seus cidadãos como ignorantes a realidade ao seu redor cai por terra quando pela lente da câmera conhecemos o Museu Histórico de Bacurau. Mas o conhecemos principalmente porque os personagens forasteiros que não se atentaram aos convites – e como dissemos, como um aviso – de visita ao Museu não foram atendidas e não foram levadas a sério. Vemos que, na verdade, a ignorância está detida na mente do próprio prefeito da cidade. Ele a negligencia e ao mesmo tempo a toma como garantia de posição política tendo em vista que o filme nos mostra, mesmo que não sendo o foco da história, em reproduzir o que é recorrente

de cidades interioranas no sertão pernambucano (e também de outros estados do nosso país).

Por esse motivo, reconhecemos o Museu como um personagem que não tem seu protagonismo até o terceiro ato do filme. Entretanto, sabemos que ele é importante ou senão não estaria lá e não estaria em destaque em alguns quadros em plano médio ou aberto como observamos e justificamos ao longo da nossa análise. Sendo assim, quando observamos esse espaço pela primeira vez e ao longo da caminhada da câmera, identificamos que os objetos contidos dentro do Museu vão dialogar com o que fomos construindo ao longo do trabalho, sobre a importância dos museus e de como esses espaços se apropriam para proferirem, por meio de fazeres museais, histórias, memórias e identidades. Nesse sentido, o Museu de Bacurau é um personagem que reforça o caráter identitário do filme – que narra uma história dos exilados, dos deixados à sorte, que apelam para o um dos seus, que por sua vez, carrega toda uma identidade com a história expostas nesse espaço de memória. Há uma escolha narrativa reforçada pelo museu como dispositivo identitário.

Com o nosso objeto de estudo pensamos poder ter sido possível ler a narrativa de um museu comunitário inserido em uma obra cinematográfica nacional. Os moradores nos escreveram que conhecê-lo é conhecer o território e seus habitantes. Entender a dinâmica da cidade é entender o seu lugar e espaço (CERTEAU, 1980) no mundo. Quando os personagens forasteiros e seguidos pelos ataques mais severos dos jogadores estrangeiros decidem ignorar a região em que estão se inserindo, eles conscientemente escolhem ignorar e portanto desconhecer que há – e entendemos que desde o movimento do cangaço – uma forte resiliência atrelada às dificuldades sociopolíticas enfrentadas por pequenas comunidades representadas como a do filme que nos baseamos para essa análise.

E acreditamos que, acompanhadas do que falam Castells (1997) sobre o poder da identidade e Batista (2016) sobre o patrimônio territorial de um povo, os atos de resistência e de retaliação dos moradores de Bacurau contra à violência sofrida pelos personagens que comentamos no parágrafo acima, demonstram a reversão do uso de atos cometidos no passado (um passado nada distante, diga-se de passagem) que expressaram falsos atos de justiça contra os cangaceiros. Nesse sentido, quando o personagem Lunga vai defender a cidade que chegou a abandonar por um tempo, utiliza-se do simbolismo dessa violência construída no inconsciente nacional para mostrar aos que os atacam o poder advinda dessa identidade e dessa violência, e

como ressignificá-la ao ponto de, com o uso da força física, resguardar as vidas dos habitantes de Bacurau.

E quando voltamos a nossa atenção e o nosso entendimento para o que existe dentro do Museu, percebemos que as ações dos moradores da cidade do filme conversam o tempo todo com o seu espaço de memória, tendo em vista a história que eles escreveram por meio do seu Museu. Sendo assim, utilizando-se da Museologia Social, o espaço museológico, mesmo que ficcional, pensamos que nos ajudou a promover o entendimento dos objetos com a sua comunidade, que por sua vez entendemos ser um reflexo da voz e do discurso que emancipa socialmente o desenvolvimento do uso da memória para também iluminar o poder da identidade do lugar.

A emancipação e ressignificação de ações de violência de que falamos é exemplificada mais explicitamente quando analisamos os quadros em que Lunga sai do Museu segurando uma das cabeças decepadas de um de seus inimigos e depois a exposição em frente à igreja da cidade após a decapitação das cabeças dos jogadores estrangeiros. Uma ação realizada no passado ressignificada pelos agentes que carregam as consequências históricas, memorialísticas e sociopolíticas do que foi feito com o bando de Virgulino Ferreira da Silva em 1938.

Acreditamos que ao propor em estudar um museu comunitário fictício, o espaço museal pode ser capaz chamar a atenção de um número de espectadores que possivelmente não visualizariam os museus da forma em que o filme Bacurau foi capaz de nos mostrar. Com a nossa análise, também esperamos que este trabalho de conclusão de curso seja o início de um possível diálogo mais aberto entre os museus e o cinema. Essas duas ferramentas possuem fortes laços históricos e sociais, capazes de mudarem a percepção de histórias e memórias desde as tecnologias ilusórias pelo olhar e desde os Gabinetes de Curiosidade.

Percebemos que, em comum, tanto os museus quanto o cinema possuem, em suas várias esferas – o cinema com a câmera e os museus com os objetos –, e com o conjunto de conceitos que selecionamos, o poder de refletirmos sobre uma identidade, memória e resistência apresentadas em forma tanto museológica quanto cinematográfica. Os cidadãos de Bacurau utilizam-se de elementos (objetos) que aos nossos olhos vão dizer respeito deles mesmos. Mas a verdade é que não temos a total certeza de que eles se reconhecem dessa forma. Não sabemos dizer

inteiramente se os objetos contidos no Museu nos mostram sobre a identidade, a resistência, a memória e o patrimônio da comunidade da história. Sabemos que essa comunidade se utiliza dessas características para deixar escrito justamente o que querem dizer sobre si.

Entretanto, por meio do conteúdo que nos foi exposto do Museu Histórico de Bacurau entre as lentes de uma obra cinematográfica, e com o auxílio da Sociomuseologia, realizamos uma tentativa de análise e também de exposição sobre a forma em que as ferramentas as quais falamos possivelmente dialogam e como uma (o cinema) visualiza a outra (o museu). Concordando com Chagas (2010), os museus, e aqui não vemos por que não também incluir o cinema, promovem a criação de produção de discursos capazes de legitimar toda uma identidade e um patrimônio. Promovem a possibilidade de criação humana ao aceitar “a tensão entre lembrar e esquecer, entre a mesmice e a falta dela, entre o permanente e a mudança, entre a estagnação e o movimento” (CHAGAS, 2010, p. 59) (tradução nossa); a vida humana, a democracia.

## REFERÊNCIAS

- ABREU, Regina. **Patrimônio**: ampliação do conceito e processos de patrimonialização. In: Cury, M. X; Vasconcellos, C. M.; Ortiz, J. (Orgs.). *Questões indígenas e museus: debates e possibilidades*. São Paulo: MAE-USP; Secretaria de Estado da Cultura-SP, 2012.
- \_\_\_\_\_. Emblemas da nacionalidade: o culto a Euclides da Cunha. **Revista Brasileira de Ciências Sociais**, São Paulo, n. 24, p. 66-85, 1994.
- AMORIM, Antonio Carlos Rodrigues de; GOLÇAVES, Maria Lívia C. M. Ramos. Gabinete de curiosidades: o paradoxo das maravilhas. **Educação: Teoria e Prática** – Vol. 22, n. 40, Período mai/ago-2012.
- ARAUJO, Germana Gonçalves de. **Aparência Cangaceira**: um estudo sobre a aparição como aspecto de poder. Tese (Doutorado em Cultura e Sociedade) – Universidade Federal da Bahia, 2013.
- AUMONT, Jacques. *A Imagem*. Tradução: Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro. 2ª ed. Campinas, SP. Papirus, 1995. Coleção Ofício de Arte e Forma.
- BARTHES, Roland. **A Aventura Semiológica**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- BATISTA, Everaldo. Utopismo patrimônio-territorial: resistências à colonialidade do poder na América Latina. In: **Utopismos patrimoniais pela América Latina**: resistências à conolianidade do poder. XIV Coloquio Internacional de Geocrítica: Las utopías y la construcción de la sociedad del futuro. 2016. pp. 5-10. Disponível em: <<http://www.ub.edu/geocrit/xiv-coloquio/EveraldoCosta.pdf>>. Acesso em: 12 out. 2019.
- BERNARDET, Jean-Claude. **Brasil em tempo de cinema**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra. 1977.
- BRITO, Eduardo. O lugar obscuro: a representação dos museus no cinema e o caso do Museum Hours. **MIDAS – Museus e estudos interdisciplinares**. Porto, 1-19, 29 novembro 16. Disponível em: <<https://journals.openedition.org/midas/1098>>. Acesso em: 7 set. 2019.
- BRITTO, Clovis Carvalho. Musealização à flor da pele: reflexões sobre a 'explosão discursiva' em torno da exibição de restos mortais do cangaço no Museu Estácio de Lima, Salvador/Bahia. **Museologia e Patrimônio**, v. 13, n. 1, p. 167-183, 2020. Disponível em:<<http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/view/799>>. Acesso em: 17 jun. 2020.
- \_\_\_\_\_. Revisitando uma “coleção de cabeças”: notas sobre a musealização de restos mortais do cangaço. **Soc. e Cult.**, Goiânia, v. 21, n. 1, p. 95-112, jan./jun. 2018.
- BRULON, Bruno. Os Objetos de Museu: entre a classificação e o devir. **Informação e Sociedade**. nº 25, vol. 1, 2015.
- CÂNDIDO, Antonio. **Rubro veio, o imaginário da restauração pernambucana**. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 1978.
- CÂNDIDO, Manuelina Maria Duarte. **Orientações para Gestão e Planejamento de Museus**. Florianópolis: FCC, 2014.

\_\_\_\_\_. **CADERNO de diretrizes museológicas 1.** Brasília: Ministério da Cultura / Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional/ Departamento de Museus e Centros Culturais, Belo Horizonte: Secretaria de Estado da Cultura/ Superintendência de Museus, 2006.

CÂNDIDO, Maria Inez. Documentação museológica. In: **Caderno de diretrizes museológicas 1.** Brasília: Ministério da Cultura/ Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional/ Departamento de Museus e Centros Culturais, Belo Horizonte: Secretaria de Estado da Cultura/Superintendência de Museus, 2006.

CASTELLS, MANUEL. Paraísos comuns: identidade e significado na sociedade em rede. In: **O Poder Da Identidade** (Vol. 2 A Era Da Informação: Economia, Sociedade e Cultura). 9ª ed. São Paulo – SP: Paz & Terra. 2018. pgs. 128-137.

\_\_\_\_\_. Relatos de espaços. In: **A Invenção do Cotidiano.** 2 ed. Petrópolis – RJ: Vozes, 1996. pgs. 199-215.

CERTEAU, Michel de. Fazer com: usos e táticas. In: **A Invenção do Cotidiano.** 2 ed. Petrópolis – RJ: Vozes, 1996. pgs. 91-103.

CHAGAS, Mário. Museums, memories and social movements. Sociomuseology IV, **Cadernos de Sociomuseologia**, v. 38, p. 1-12, 2010.

\_\_\_\_\_. **Há uma gota de sangue em cada museu:** a ótica museológica de Maíro de Andrade. **Cadernos de Sociomuseologia**, v. 13 n. 13, 1999.

CURY, Marília Xavier. **Exposição: concepção, montagem e avaliação.** São Paulo: Annablume, 2005.

DAVALLON, J. Memória e patrimônio: por uma abordagem dos regimes de patrimonialização. In: TARDY, C. (Org.); DODEBEI, Vera (Org.). **Memória e novos patrimônios.** 1. ed. Marseille: OpenEdition Press, 2015.

DÍDIMO, Marcelo. **O Cangaço no cinema brasileiro.** São Paulo: Annablume, 2010.

DÓRIA, Carlos Alberto. **O cangaço.** São Paulo: Editora Brasiliense. 1982.

DUTRA, Wescley Rodrigues. **Nas Trilhas do “Rei do Cangaço” e de suas Representações (1922-1927).** Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal da Paraíba, 2011.

FERNANDES, Cleudemar Alves. Discurso e produção de subjetividade em Michel Foucault. **Laboratório de Estudos Discursivos Foucaultianos**, Uberlândia-MG, Ano 2, p. 1-16, 2011.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade: o cuidado de si.** 10. ed. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.

\_\_\_\_\_. De espaços outros. **Estudos Avançados**, 2013b, vol.27, n.79, pp. 113-122.

\_\_\_\_\_. Of Other Spaces, Heterotopias. Disponível em: <[www.foucault.info/documents/heterotopia/foucault.heterotopia.en.html](http://www.foucault.info/documents/heterotopia/foucault.heterotopia.en.html)>. Acesso em: 7 set. 2019.

\_\_\_\_\_. **Vigiar e punir.** Rio de Janeiro: Vozes, 2000a.

GIOVANAZ, Marlise. Práticas de coleção: seleção e classificação dos restos do passado. **Revista do Programa de Pós-Graduação em História.** Porto Alegre:



UFRGS, 1999, vol.7, n. 11. Disponível em: <

<https://seer.ufrgs.br/anos90/article/view/6547/3899>>. Acesso em: 19 set. 2019.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Tradução de Maria Célia Santos Raposo. 12. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2004.

GOUVEIA, Inês; CHAGAS, Mário. **Museologia social**: reflexões e práticas (à guisa de apresentação). Cadernos do CEOM, vol. 27 n. 41, p. 9-22, 2014.

HALBWACHS, Maurice. Memória coletiva e memória individual. In: **A Memória Coletiva**. São Paulo, Editora Centauro, 1996.

HOBBSAWM, E.J. **Bandidos**. 2 ed. Tradução de Donaldson Magalhães Garschagem. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1976.

JULIÃO, Letícia. Apontamentos sobre a História do Museu. In: **Caderno de Diretrizes Museológicas 1**. Brasília: Ministério da Cultura/Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional/Departamento de Museus e Centros Culturais, Belo Horizonte: Secretaria de Estado da Cultura/Superintendência de Museus, 2006. Disponível em: <[http://www.cultura.mg.gov.br/files/Caderno\\_Diretrizes\\_I%20Completo.pdf](http://www.cultura.mg.gov.br/files/Caderno_Diretrizes_I%20Completo.pdf)>. Acesso em: 6 jun. 2020.

KATZ, Barry; CRARY, Jonathan. **Techniques of the Observer**: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century. *Technology and Culture*. London: An OCTOBER Book, 1992.

LEITE, Pedro Pereira. **A Museologia Social e os movimentos sociais no Brasil**. Centro de Estudos Sociais, Universidade de Coimbra, 2015.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. O Museu como espaço de ficção. In: **O museu e a problemática do conhecimento** (Conferência de abertura). 2000. (Apresentação de Trabalho/Seminário).

MOLES, Abraham. **Teoria dos Objetos**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1981.

NEVES, Anderson Rodrigues. **Entre o western e o nordestern**: os possíveis diálogos de Lima Barreto e Glauber Rocha no cinema do cangaço (O cangaceiro – 1953, Deus e o Diabo na Terra do Sol – 1964 e O dragão da maldade contra o santo guerreiro – 1968). Dissertação (Mestrado em História) – Universidade Federal de Uberlândia, 2013.

NORA, Pierre. Entre Memória e História: a problemática dos lugares. **Projeto História** 10, São Paulo, nº 10, 7-28, dezembro, 1993.

NOUTY, Hassan El. Littérature et pré-cinéma au XIXe siècle. In: **Cahiers de l'Association internationale des études françaises**, 1968, nº20. pp. 193-206.

QUEIROZ, Maria Isaura Pereira de. Os cangaceiros. São Paulo: Livraria Duas Cidades. 1977.

RAFFAINI, P. T. Museu Contemporâneo e os Gabinetes de Curiosidades. **Rev. do Museu de Arqueologia e Etnologia**, S. Paulo, 3: 159-164, 1993.

RANGEL, Aparecida. Cinema e museu: produção de imagens e mediação de discursos. In: **Território, museus e sociedade**: práticas, poéticas e políticas na contemporaneidade. Rio de Janeiro: UNIRIO – Brasília: Instituto Brasileiro de Museus, 2018.

SAHLINS, Marshall. **Cultura e Razão Prática**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

SCHAWRCS, Lília. Os museus etnográficos brasileiros: “polvo é polvo, molusco também é gente”. In: **O espetáculo das raças**: Cientistas, instituições e questão racial no Brasil do século XIX. Rio de Janeiro. Companhia das Letras, 1993.

SCHWARTZ, Vanessa. O espectador cinematográfico antes do aparato do cinema: gosto do público pela realidade na Paris fim-de-século. pp. In: CHARNEY, L. (Org.); SCHWARTZ, V. (Org.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. Cosac & Naify, 2001.

SILVA, Alberto. O filme de cangaço. **Filme Cultura**, nº.17, nov/dez 1970, pp. 42-49. Disponível em: <<http://revista.cultura.gov.br/item/filme-cultura-n-17/>>. Acesso em: 15 mai. 2020.

SOARES, Mariza de Carvalho; LIMA, Rachel Corrêa. A Africana do Museu Nacional: história e museologia. In: AGOSTINI, C. (Org.) **Objetos da escravidão**: abordagens sobre a cultura material da escravidão e seu legado. 7Letras, 2016.

SOUZA, Miliandre Garcia de. Cinema Novo: a cultura popular revisitada. **História: Questões & Debates**, Curitiba, n. 38, p. 133-159, 2003.

TERRAZA, Cristiane Herres; TAVASSOS, Lorena. O tempo do espectador: a fruição da imagem em movimento no espaço do museu. **Galáxia**. São Paulo, nº 37, Jan./Abr. 2018. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/gal/n37/1519-311X-gal-37-0120.pdf>>. Acesso em: 7 set. 2019.

WITT, Anelise. Contribuições a partir da relação entre jogo e *game* na arte contemporânea. Disponível em: <[https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/10art\\_AneliseWitt.pdf](https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/10art_AneliseWitt.pdf)>. Acesso em: 14 nov. 2019.

## FILMOGRAFIA

BACURAU. Direção de Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles. Produção: Emilie Lesclaux, Saïd Ben Saïd, Michel Merkt e Olivier Père. Roteiro: Kleber Mendonça Filho e Juliano Dornelles. Música: Mateus Alves Tomez Alves Souza.

Cinematografia: Pedro Sotero. Rio Grande do Norte. Edição: Eduardo Serrano.

Elenco: Barbara Colen, Karina Teles, Silvero Pereira, Sônia Braga, Thomas Aquino, Udo Kler, Alli Willow, Antonio Sabola, Brian Townes, Buda Lira, Chris Doubeck, Carlos Francisco, Danny Barbosa, Clébia de Sousa, Edison Silva, James Turpin, Jonny Mars, Julie Marie Peterson, Lia de Itamaracá, Luciana Souza, Rubens Santos, Thardelly Lima, Wilson Rabelo. Distribuição: VITRINE Filmes; SBS Distribution; Globo Filmes; CinemaScópio; Arte France Cinéma; Canal Brasil; Símio Filmes. 2019, 131 min, son., color. Disponível em: plataforma Telecine. Acesso em: 2 jun. 2020.